ゲーム誌の王道まっしぐら！

6/27 2003 Vol.12

特別定価580円

スペシャルDVD付録つき！怒濤の特別企画ラッシュ号！

2003年6月27日発行（第2・第4金曜日発行）第20巻第12号通巻383号 平成2年6月16日第三種郵便物認可

ドリマガ

ドリマガは全ハード対応!!



特別付録

ドリマガDVD

ドリマガスペシャルDVD付き！最新ゲームの映像を見よう！

巻頭特集

がんばれセガ!!

～小口新社長の実像に迫る！～

広井王子 × 小島秀夫

初顔合わせ！とっておきの対談

「天外魔境Ⅲ」と「メタルギア ソリッド3」明かされる最新作の秘密！

怒濤の特別企画6連発！

あのシリーズを追え！

1. あのシリーズ～続・続きを見せろっ！～
2. なんでだろう？ and 噂の真相
3. 限定版鑑定団 半熟英雄対3D編
4. ゲームボーイアドバンス大カタログ
5. ネットワークゲームやろうぜ!!
6. 今が旬！メジャリーグゲームで遊ぼう！

今月の1本！

ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの錬金術士2～

白詰草話

魔女のお茶会

ラズベリー運動応募者全員サービステレカ！

史上最強の大攻略！

サカつく3

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！3

超！なぜなに探検隊 みんなの疑問に突撃取材！

ゲーム業界上半期総決算 ～見えてくるゲーム業界の今とこれから～

ドリマガ全機種読者レース

ソフト購入に超お役立ち！全ハードタイトル読者ランキング

SOFTBANK Publishing


ハートウキウキ、マネーウキウキ。
Xbox
キャッシュバック
キャンペーン
2003.
5/29-7/31


Microsoft
夏はウキウキ、Xbox®でウキまくろう!
期間中、対象商品お買い上げの方に
6800 YEN キャッシュバック
ウキウキ1
この夏、ウワサのビッグタイトルを
手に入れたいひと
DINO CRISIS 3 リミテッド・ボックス(数量限定) ¥26,800(税別)
ウキウキ2
この夏、
Xbox Live™を
はじめたいひと
Xbox本体¥24,800(税別)+Xbox Liveスタータキット¥6,800(税別)
ウキウキ3
この夏、ゲームを
ガンガン
やりたいひと
Xbox本体¥24,800(税別)+お好きなXboxソフト1本
応募方法 ●キャッシュバック申込用紙(店頭チラシ、WEBダウンロード、事務局から取り寄せにて入手可能)に必要事項をご記入ください。●Xbox本体外箱のタブにある「Xbox ロゴマーク応募券」を切り取ってください。●ソフトをご購入の方は、ソフト開封口に貼ってある「ホログラムシール」を切り取ってください。●Xbox Live スタータキットをご購入の方は、Xbox Live スタータキット外箱のタブに印刷されている「Xbox Live ロゴマーク」を切り取ってください。●ご購入の商品のレシート(コピー可)をすべてご用意ください(キャンペーン期間内であれば、本体とソフトもしくはXbox Live スタータキットのレシートが別でも構いません)。●以上をまとめて、下記宛先まで封書にてご郵送ください(お手数ですが、切手を貼ってお出しください)。
応募宛先 〒330-0064 埼玉県さいたま市浦和区岸町7-12-4 Xbox キャッシュバック キャンペーン 事務局
注意事項 ●すべて新品の日本国内専用商品に限ります。●対象商品の購入締切りは2003年7月31日(木)まで、キャッシュバックキャンペーンへの応募締切りは2003年8月11日(月)まで(当日消印有効)です。●このキャンペーンは対象期間に対象商品を購入したことを証明するものとして、「製品に付随する応募券」「購入レシート(コピー可)」をお送りいただくこととなっています。レシートは購入日、価格がわかるものに限らせていただきます。●キャッシュバックは、応募用紙にご記入頂いた銀行口座への振込とさせていただきます。●キャッシュバックは、キャンペーン事務局に応募用紙が到着後約4週間後に振込みをさせていただきます。●応募書類は返却いたしません。●キャンペーン期間内であれば、本体とソフト1本もしくはXbox Liveスタータキットを別々にお買い上げになり、購入レシート2枚にてご応募いただいても構いません。●期間中にソフトを2本以上購入されてもキャッシュバックする金額は変わりません。●応募内容やお送り頂いた書類に不備がある場合、キャッシュバックの手続きが遅れたり、無効になることがあります。不備があったお客様には事務局から連絡を取らせていただくこともございます。
詳しくは店頭チラシ、
もしくはwww.xbox.com/jp/へ。
問い合わせ先
Xbox カスタマサポート 0570-019-602
受付時間:10:00-18:00(土日祝日を除く)
※お使いの電話によってはご利用できない場合がございます。
※一部を除く携帯電話およびPHSからは現状ご利用いただけません。
遊びは、美学だ。
XBOX


for Windows®
98/2000/Me/XP
ガガーブ三部作(トリロジー)に匹敵！
驚愕のスケールで迫る、ドラマティックRPG!!
発売繰り上げ決定！
アークトゥルス 6月28日緊急発売！
ARCTURUS
アークトゥルス
2大特典
特典1 全85曲完全収録・大ボリューム豪華3枚組！（総収録時間3時間超）
アークトゥルス・オリジナルサウンドトラック
特典2 広大な大地を完全網羅！これさえあれば、もう迷わない！
アークトゥルス・完全攻略ブックレット
【マリア】
女だって言ってんだろ！
このクソババアっ！
詳しくはファルコムホームページをご覧ください。http://www.falcom.co.jp/
Arcturus™ ©2000 Sonnori Co.,Ltd. and Gravity. All Rights Reserved. Published by Wizard Soft.
Arcturus™ is trademark of Sonnori Co.,Ltd and Gravity. ©2003 Nihon Falcom Corporation. All Rights Reserved.
Falcom®
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190-0012 東京都立川市曙町1-14-13
☎042(527)6501 http://www.falcom.com/

ドリマガ 2003年6月27日号 Vol.12

CONTENTS



表紙イラスト：「ソニック ザ・ヘッジホッグ」
© SEGA 2003
表紙デザイン：村田雅英(Stone Age)

ドリマガはCEROの表記をしています!

CERO 12 12才以上対象 / CERO 15 15才以上対象 / CERO 18 18才以上対象 / CERO 全年齢 全年齢対象 / CERO 教育・データベース

CEROとは「コンピュータエンターテインメントレーティング機構(COMPUTER ENTERTAINMENT RATING ORGANIZATION)の略称。ゲームソフトを「ゲームソフト」と「教育・データベースソフト」に大別し「ゲームソフト」は年齢区分表示を行っています。年齢区分は5種類で、パッケージに上記の「年齢区分マーク」が表示されます。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。ただし、表示された年齢により購入を規制するものではなく、購入の目安として活用するものです。


PlayStation 2
王子様と虹色ロマンス。
見習い魔法使いのサクセス・ラブストーリー。
女の子専用 恋愛シミュレーション
リプルのたまご
~Apprentice magician~
PlayStation 2
リプルのたまご
絶賛発売中
『リプルのたまご』オリジナルマンガ&原画集同梱(初回生産分のみ)
価格:4800円(税抜き)
公式ホームページ
www.d3p.co.jp/ripuru
ジャンル:恋愛シミュレーション
ハード:PlayStation 2
JANコード:45-27823-99203-0
品番:SLPM-62340
開発元:ヒューネックス株式会社
発売元:株式会社ディースリー・パブリッシャー
HuneX
D3PUBLISHER
株式会社ディースリー・パブリッシャー
〒106-0032 東京都港区六本木4丁目8番6号 パシフィックキャピタルプラザビル4階 TEL.03-5786-
http://www.d3p.co.jp/ ©2003 HuneX ©2003 D3 PUBLISHER
"マーク"および"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

TOPICS

トピックス

ドリマガ

注目のトピックス

梅雨のジメっとした雰囲気もカラっとさせるホットな話題をお届けするこのドリマガトピックス。今回はまさに暑さを熱さに変えちゃう「サクラ大戦」情報を2つ同時にご紹介!! もちろん広井王子氏へも直接インタビューを行って、生の声をお届けするぞ!!

ドリマガTOPICS トピックス1 ▼トピックスキーワード

サクラ情報ラッシュ

さまざまなコンテンツでサクラ情報は一年中途切れなし!!

ゲームはもちろん、ドラマCDやアニメーション、歌謡ショウとさまざまなコンテンツで展開している「サクラ大戦」シリーズ。今回は新春公演で発表された、第2回目となるスーパー歌謡ショウ、そして発売が間近になったOVAシリーズ第三期第2話を広井王子氏のインタビューを交えて大紹介。これから先もとどまる様子のない「サクラ」旋風。この先どんな情報が出てくるかも楽しみにしていよう!!

夏恒例の歌謡ショウ&OVA第2話発売情報!!

今年は家族揃って元気が出る!"夢と冒険"の物語だ!

「和モノの作品を2年続けてやったので、今年は外国作品にしようと思って」と今回のお題目に『新宝島』を選んだ理由を語る広井王子氏。「『宝島』と聞いて、ピーターパンなどと混同されている人もいるんじゃないかって思って、それも面白いから、ピーターパンや不思議の国のアリスも出ちゃう(笑)。ごちゃまぜ宝島って感じでうまく作り直せないかなって思ってるんです」。肝心の歌については「出演者全員が唄います。しかも今回は曲もすごく多くて18曲もあります。じつは横山(智佐)さんのお姉さんがプロのオペラ歌手をされてるんですが、今回は三ツ矢(雄二)さんと一緒に唄ったり、陶山さんの曲もあります」とも。本公演が楽しみだね!!



今年もポスターは横尾忠則さん。「僕の写真も欲しいと言われてなんだろうと思ったら」と苦笑い。

「今度はどんなことやりたい? って聞きながら新春公演の時に衣裳スケッチをしたんです」と広井さん。配役は『ピーターパン』のタイガーリリーというキャラをもじったタイガー・チェリー役にさくら。謎の男ジョン・シルバー役にマリア。長靴三銃士ならぬ手袋三銃士(笑)にアイリス。主人公・ジム少年には紅蘭。海賊王ビリーはこの人しかいないと広井氏も語ったカンナが。南海の女王という悪者の魔女役には織姫。レニはトランプの精役に。そのほかロボット役に千葉繁さん、三ツ矢雄二さんも骸骨男役で出演と超豪華!!



公演日程・料金など

	8/15(金)	8/16(土)	8/17(日)	8/18(月)	8/19(火)	8/20(水)	8/21(木)
昼		12:30	14:00	休館日	12:30	12:30	12:30
夜	18:00	◆18:00			★18:00	18:00	

◆はキャラクターコスプレ禁止デー、★は太正浪漫倶楽部の会員限定貸切公演です。

■会場:東京厚生年金会館■料金(全席指定、税込み):升席12,000円(太正浪漫倶楽部会員限定)、SS席10,000円、S席8,000円(1F、2Fとも)、A席6,000円(1F、2Fとも)、B席4,000円、ファミリー券(S席のみ、大人1名+小学生以下のお子様1名)12,000円■公演に関するお問い合わせとファミリー券の申し込み:レイネット(03-5465-1030、11:00～18:00、土日祝日を除く)■チケット取り扱い:チケットぴあ(0570-02-9999、03-5237-9111、6月15日のみ特電)ローソンチケット(0570-00-0403、0570-06-3003【Lコード:39213】)、CNプレイガイド(03-5802-9999)、e+(イープラス:http://eee.eplus.co.jp/)、レイネット(ファミリー券のみ:03-5465-1030)

田中公平先生よりひと言

『宝島』が今からおよそ120年前の1883年にイギリスで出版されて以来、この作品は、世界中のたくさんの子供たちに愛されてきました。文学だけでなく、舞台やアニメにもなって誰でも知っている名作です。その『宝島』と「サクラ」歌謡ショウのコラボ。果たしてどうなりますか!? そこはそれ、例によってサクラ流の新解釈で、ある意味原作を超えるものを作るつもりです。今年は新曲も例年より5割増です。見せ場もいっぱいありますよ。心から楽しんでくださいね。

サクラ大戦OVAシリーズ第三期

第2話がもうすぐ発売!! 今回はロベリア入隊の謎がついに明かされる!!



初回限定特別版DVD-BOXはピクチャーレーベル、ED曲入りCDなど、手に入れたい特典がいっぱい。

■サクラ大戦「エコール・ド・巴里」第2話～黒猫と悪女～■発売元:セガ・ポニーキャニオン■6月18日発売予定■価格(税別):8,800円(初回限定特別版DVD-BOX)、5,800円(通常版DVD、VHS)■初回限定版特典:ピクチャー・レーベル仕様DVD、第2話エンディング曲「カナリア」(エンディングロールバージョン)収録12cmCD封入、松原秀典氏描き下ろしBOX、シャノワールスプーン&ピンブローチセット

本シリーズでは「ゲーム中では語られなかったキャラ1人ひとりのことを描いてほしいと川崎(ヒロユキ:シリーズ構成・脚本)さんにお願いしています。あぁ、こんな出会いだったんだ……と思うシーンもたくさんあると思いますよ(広井)」と語るとおり、必見のシーンも続々。今回は巴里花組最大の謎、合計の懲役が1000年を超えるという巴里きっての大悪党、ロベリアがなぜ隊員として選ばれたのかが明かされる――エリカ、グリシーヌ、コクリコ、日本からは大神を迎えた巴里華撃団。しかし、グラン・マは何かが足りないと感じていた。そこで彼女は、最近出没しているロベリアが隊員として適切かを試すべく、あるワナを仕掛ける……。



初回限定特別DVD-BOX版は「シャノワールスプーン&ピンブローチセット」が付く!



ゲーム中ではサンテ刑務所に収監中だったロベリアだが……?



初登場の大神。彼と巴里花組の出会いはどう表現される?



銃を構える迫水大使。グラン・マが仕掛けるワナに関係する?

緊急リポート

「ソニックプロジェクト」の最新アイテムをキャッチ!

ドリマガ新リポーター 矢部裕貴子（やべゆきこ）ちゃん（11歳）



↑ソニック 祭りお面
・7月発売予定
・価格未定・セガトイズ

1992年3月4日・東京都生まれの小学6年生。現在『ティンティンTOWN！』(NTV系)や劇団四季『ライオンキング』に出演中。特技はジャズダンス。最近は「スマイリー」グッズを集めてるんだって！

アニメ『ソニック X』(TX系)の北米進出も決まり、世界規模で展開する「ソニックプロジェクト」。今年は“新”グッズも目白押し！ということで『ドリマガ』も“新”リポーターが直撃取材！



約12年ぶんのグッズに囲まれ、ご満悦の様子。

突然ですが、バトンタッチします！





今回からトピックス&ニュースに新人が登場！小6リポーターの裕貴子ちゃんを、みなさんよろしくね！2002年9月6日号から直撃取材でガンバってくれた直美ちゃん、おつかれサマ。本人は“お別れ”みたいな口調（笑）で語ってますが、今後も直美ちゃんには活躍してもらいますよー。

ソニックX の新グッズも続々!!



↑ソニック X デスクバトル(2種)
・7月末発売予定・各2,480円・セガトイズ
超小型の2chラジコン。前進、ターン後進、停止が可能。コントローラの先端は取り外しが可能なパイロンで、コース作りなどに利用できる。「あのラジコン」より小さいのがウリ！



←ソニック X 自由帳
・6月発売予定
・価格未定・ショウワノート



←ソニック X ポーズぬいぐるみ
・7月上旬発売予定
・3,000円・セガトイズ



↑ソニック X バスタオル/ハンドタオル/フェイスウォッシュタオル
・6月発売予定・価格未定・カズプロジェクト



←ソニック X シール
・6月発売予定・価格未定・ショウワノート

←ソニック X 下敷き
・6月発売予定・価格未定・ショウワノート



←↑ソニック X スタンダードぬいぐるみ(3種)
・7月上旬発売予定
・1,000円・セガトイズ



←ビデオ『ソニック X』VOL.1
・7月23日発売
・DVD 5.1ch・4,800円
・DVD 2ch・3,800円
・VHS・3,800円

ビデオはDVD、VHSともに7月25日からレンタルも開始。

オープニングテーマ➡
シングルCD『SONIC DRIVE』
・発売中
（5月28日発売）
・1,100円(税込)

今秋からは北米でのアニメ放映も決定し、ノリにのってる“新生”音速ハリネズミ。今夏に向けてのグッズ&イベント情報を、裕貴子ちゃんがドキドキ“初取材”！「クラスの男の子も今『ソニック X』を観てます。でも、もっと昔からテレビでやっていると思ってました」と、いきなり鋭い指摘。セガ・井澤さんも思わずマジ回答。「1991年にソニックが生まれてから、僕らにとってもアニメ放映は夢で、時機をうかがっていたんです。この2～3年、セガがGCやGBA用にゲームを発売するようになって、裕貴子ちゃんぐらいの年齢層の間でソニックの人気が高まってきた。それでアニメにするなら“今だ！”って」。ちなみに裕貴子ちゃんの“お気に”は「お面」だとか。「人形すくいとか大好き！」「おっ、お祭りグッズですね？ ウチも力を入れてます。人形すくいはもちろん、風船、綿アメ袋、ハッカパイプ……湘南平塚七夕祭りぐらいからデビュー予定ですので、お楽しみに！」とのこと。こうした最新グッズの数々は6月21～22日の『次世代ワールドホビーフェア』で展示予定だ。

今回、お話を聞かせてくれたのは SEGA

(株)セガ
コンテンツプロデュース部
ライセンスチーム
チームリーダー
井澤俊樹さん



Check 1 初公開！「スタイルガイド」



このバインダーは言わば「プロのための設定集」。グッズを制作するメーカーなどに貸し出しされる資料で、一般販売はされない。

Check 2 北米ではマクドナルドと



E3後、北米のマクドナルドのハッピーミール（日本名：ハッピーセット）にソニックのミニゲームが登場。

GCで Check 3 ゲームギア(GG)の「ソニック」復活

GC用の本作だが、プレイ中特定の条件をクリアすると、GGのソニック作品がプレイ可能に。



1 「ソニック スピンボール」
2 「ソニック ラビリンス」
3 「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」
4 「Dr.エッグマンのミーンビーンマシーン」
5 「ソニック&テイルス2」

―ほか日本未発売作含む12タイトルを収録



・ゲームキューブ(GC)
・セガ・6月19日発売・6,980円・ACT
Original Game ©SEGA
© SONICTEAM/SEGA,2003

ソニーの新商品PSXはタダの複合家電なのか？

"SCEI"ではなく



SONYな理由——？



5月20日、ソニーが記者会見の場で「PSX」を年内に市場投入すると発表したのは記憶に新しい。その前週5月13日には、同グループのSCEIが携帯型ゲーム機「PSP」を発表しており、注目を集めている。そこで今回は、ふたつのハードをネタに勝手放題想像してみた。

PS2+DVD&HDDレコーダー＝PSX?

PSXは、おおざっぱに言えばPS2とDVD＆HDD録再機を合体したもの。PS2のOSを使うことで、高品位の映像と高速な操作レスポンスを実現しているのが特徴という。無味乾燥な言い方をすれば、ゲーム＆エレクトロニクスの（量産レベルにおける）最先端半導体技術を融合した製品ということになる。SCEIは今年の4月21日にPS2用CPUと描画チップを1チップ化すると発表していたが、その組み込み製品の第一弾がこのPSXということだろうか。ただそれだけなら、消費者側から見るとビデオ一体型テレビや乾燥機つき洗濯機と同じ、ただの複合家電だ。でも、それではつまらないので、ここではいくつかの想像を膨らませてみることにした。

広がるPlay、核なるStation

ホームサーバー構想から、まず思いつくのが音楽・映像の視聴だ。イーサネット端子がありDVD＆HDD記録ができるPSXだと、ソースをネットワークからダウンロードすることもできる。これだけだとPS BB Unit内蔵のSCPH-50000でもできそうだ。だが、PSX＝サーバー、PSP＝端末という連携がとれると仮定すれば、PSXでダウンロードした音楽や映像のデータをPSPで持ち運んで使える。PSPではUMDというディスク媒体でゲームが提供されるようだが、音楽・映像の提供方法は明らかにされていない。ここでもしPSX→PSPが成り立つならば、「パソコン→MP3プレイヤー」「ホームオーディオ→携帯型MDプレイヤー」を連想させるものとなり、「21世紀のウォークマン（久夛良木SCEI社長）」という表現も、具体性を帯びてこないだろうか？　ここでひとつ気になるのは、1月23日にケンウッド・パイオニア・シャープ・ソニーが発表したエニーミュージックというサービスだ。これは「インターネットからオーディオ機器に直接、音楽を配信するサービス」で、もしPSX、PSPがこれに対応しているとすると、メモリースティックの用途も広がるし、新しい音楽流通の形を提示することになるだろう。だが、同様のことを映像でやるとなると、大容量のメモリスティックが必要になる＝値段が高くなるので大変だ。では、PSXで書き換え型のUMDが扱えたら？　もっとも、ここまでくると想像というより願望だが（苦笑）。

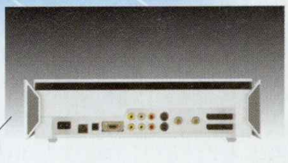


来年末に投入予定の携帯ゲーム機「PSP」。PS2ファミリーとの連携が取れると楽しそうだ。

PSXは次世代への布石か？

「PSXは今までとは一線を画す家電となる」という久夛良木氏の言葉が「1＋1が3にも4にもなる」ことを意味するなら、上のような想像も容易だ。そうではなく実は「3（PSX）＝1（PS2）＋1（録再機）＋1（何か）」で、最後の1（何か）の要素をまだ明かしていないのだとしたら？　それ以上の娯楽を含むのが、2005年に登場すると噂される次世代機「CELL」だろう。その仕掛けの第一歩がPSXだと仮定すると、PSXがSCEIではなくソニーから発表されたことが、意味深に思えてくる。

およそ10年前の1994年にプレイステーションが登場した時、「大企業ソニーといえども、ゲーム機という特殊な世界で成功を治めるのは難しいのでは？」と見る向きも少なくなかった。だがもし、PlayStationという名前が、さまざまなスタイルの娯楽が集約されたエンタテインメント機器のことを見通して付けられたものだとしたら…？　それはソニーという企業を買いかぶりすぎだろうか。



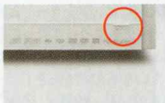
●Rear

S映像出力・コンポジット映像出力、RCAオーディオ出力、イーサネット、IEEE1394などが並ぶ。やや判別しづらいが、AVマルチ出力やD-sub15ピン出力のような形状の端子も見える。縦置きの場合はこの面が底になるわけだが、どう置くのか……？



●Front

ディスクはトレーではなくスロットイン方式。正面左上にはPOWER/RESETボタンが見える。下の開閉ドア（写真下）の中は公開されていない。



ドリマガ巻頭特別企画

がんばれセガ!

前号で「とんだ茶番」なんて痛烈な記事を書いたあとに、いきなり発表された小口久雄氏のセガ新社長就任発表。「小口さんって誰よ? よく知らない」——なんて巷の声も結構あったので、ドリマガは巻頭緊急特集を組んでみました。6月27日の株主総会を前に、新生セガと小口新社長のすべてがわかる!?



6月27日(金)セガの新社長に小口久雄氏が就任へ!

6月27日にセガは下記のような体制に組織を変える予定だ(株主総会で承認予定)。開発部のキーマンとなるのは、中裕司氏、鈴木裕氏、名越稔洋氏ら4人となりそう。「分社は4～5に再編」発言は、このへんをイメージしているのか? 開発スタジオの再編と統合はすでに決定事項のようだ。



ウソ発見器(おもちゃ)にかけられて尋問を受ける小口さん。(サターン全盛の)この頃「実はプレステ好き」に反応を示し、ヤバイことになったなんて楽しい思い出も(笑)。

発表されたセガの新執行役員体制とは?

●代表取締役社長

小口 久雄(兼開発戦略本部長)

●常務執行役員

森 啓二(アミューズメント機器事業本部長)
田副 康夫(アミューズメント施設本部長)
中 裕司(開発本部長)
菅野 暁(経理財務本部長)

●執行役員

前田 雅尚(コンシューマ事業部長兼CSコンテンツ企画本部長)
鈴木 裕(ソフトR&Dスタジオ社長)
山崎 昇一(社長室長)
田畑 俊哉(施設開発事業部長)
湯川 英一(コンシューマ事業部流通プロモーション担当)
矢木 博(AM製品開発本部長)
名越 俊弘(開発本部副本部長)
[新任]山下 滋(販売事業部副事業部長)
[新任]杉野 行雄(編成局長)
[新任]曽我 弘行(総務本部長兼広報室長)

Q1 セガの新社長になる小口さんって、どんな人?

【おぐち ひさお】1960年(昭和35年)3月5日生まれ。43歳。B型。「ゲーム開発者にはB型が多いんだよね。日本人のB型は1/4以下なんだけど、ゲーム開発者は50%近くがB型なんだ」。占いをやると、いつも結果は「波瀾万丈」と出るという。子供時の夢は「パイロット」……と書いていたそうだが、中高生の時は「自分の手で何かをやりたい」と思っていたとか。同年(1984年)にセガ入社の人物には中裕司氏、中山隼雄氏らがいる。
(2000年9/22・29号 クリエイター列伝外伝より)

●子供の頃は、いつもデパートの屋上にいて、異常なほどゲームが好きだった。●中学の時は、人並みにバスケ部でレギュラーをやってた。それはもう、単純に女のコにモテたいから(笑)。バスケは最後までやったけど、その頃からギター片手にボロンボロンとかやり出して(笑)。当時は吉田拓郎とか、ものすごく好きだったね。●大学浪人で東京に来たんですよ。それまでが長野の田舎にいましたからね。東京の西武新宿線の新井薬師に住んでたけど、もう歌舞伎町とかが好きでね(笑)。ずっと好きなビンゴゲームとかやってた。●大学は中央大学の理工学部に引っかかって、そこに行ったんだけど、悪いことに大学のあるところが水道橋で、そこにあった場外馬券場にいつも「ちょっと1レース、馬券買ってくか」って吸い込まれて行っちゃって、土曜日の単位は全部落としちゃったんだよね(笑)。結局オレ、5年間大学に行ったんだけど、すげーイヤだったのが、体育の単位も落としちゃったから、大学5年生で1年のヤツらと体育をやらなきゃいけなかったこと。これはつらかった(笑)。●就職活動の時は、大きな意味でのサービス産業っていうのも悪くないなって思ってたけど、とりあえずセガとナムコを受けて、ナムコのほうは企画書を提出するところまでいったの。だけど、その間に先にセガに受かっちゃって(笑)。当時のセガは、ナムコに比べるとイマイチだったけど、まあ、これでいいやって決めちゃった(笑)。
(2000年9/22・29号 クリエイター列伝外伝より)
【ドリマガ突っ込み解説(笑)】このあいだ合併解消したナムコがこれを聞いたら、どう思うことか(笑)。いや、ナムコに小口さんが入ってたら、もしかして、また違った歴史が……?

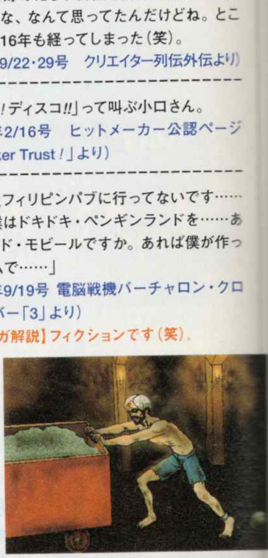
●開発者をいっぱい採ったのが、オレらの代だったよね。
(2000年12/8号 ドリームキャスト2周年記念対談・×中裕司氏)

●入社した頃は、自分の好きなことができて、お金でも貯めたら、会社を辞めて自分で何かやろうかな、なんて思ってたんだけどね。ところがもう16年も経ってしまった(笑)。
(2000年9/22・29号 クリエイター列伝外伝より)

●「ヘイ!ディスコ!!」って叫ぶ小口さん。
(2001年2/16号 ヒットメーカー公認ページ「Hitmaker Trust!」より)

●「最近フィリピンパブに行ってないです……ああ、僕はドキドキ・ペンギンランドを……ああ、ラッド・モビールですか。あれば僕が作ったゲームで……」
(1997年9/19号 電脳戦機バーチャロン・クロスオーバー「3」より)
【ドリマガ解説】フィクションです(笑)。

フィリピンパブ社長と揶揄される出どころは、この記事(笑)。本当にフィクション?



Q2 ヒットメーカーってどんな開発チームなの?

Hitmaker™

鈴木裕氏の「YSマーク」に触発されて(?)、自分の開発会社の新社名ロゴに自分のイニシャル(「O」と「h」)をデザインで入れ込むシャレっけも(笑)。

●1991年、セガ・エンタープライゼス第三AM研究開発部としてスタート。設立当時はヒットに恵まれず、"セガのお荷物"とまで揶揄される。が、1995年の「セガラリー・チャンピオンシップ」によるヒットからイメージが変わり、攻撃的なシフトへ。しかし、常にヒットというわけではなく、「ときどきヒットどころか空振り三振」という、"のるか反るか"という言葉がピッタリなチーム。2000年、チーム名を"ヒットメーカー"に変更。「ダービーオーナーズクラブ」「パワースマッシュ」「バーチャロンフォース」というヒット作を確実に作り出し、比較的安定した強さを持ち始めた。最近では、ファミレスなど、ユース世代へも力を入れてきている。
(2001年4/20号 ヒットメーカー公認ページ「Hitmaker Trust!」より)

●「21世紀になって、未来が現実になりつつあるよね。『♪未来の国から僕らのために、来たぞ我らのヒットメーカー!』……って、これ書いてよ(笑)、ちゃんと」
(2001年1/19・26号 新春インタビュー)

●「ヒットメーカーとしては、今後定番のシリーズにしていきたいものとして『クレイジー』シリーズがあります。『クレイジー○○』の『○○』には、デパートの売り子とか新聞配達とか、いろんな職業を入れて、ブランドを確立しようかと(笑)」
(2000年8/4・11号 セガ開発分社新社長就任会見より)
【ドリマガ突っ込み解説】で、この構想は立ち消えに(笑)?

Q3 アーケード&家庭用ゲームについての考え方

●「個人的には、アーケードと家庭用って『遊びの本質』がそもそも違うって思ってるから、簡単にその効果をはかることは難しいよね。アーケードって"お祭り"みたいなものだからさ」
(2003年3/14号 特集インタビューより)

●「ビジネスのために、アーケードをやっているというわけじゃなくて、もともと"外での遊び"というものに興味があるんだよね」
(2002年3/1増刊号 インタビューより)

●「だいたいさ、1年が365日しかないのに、年間500タイトルもゲームが出ていることが、もう無駄だよ」
(2001年3/9号 セガDC撤退直撃インタビューより)

●「大丈夫。遊びは絶対尽きないからさ。いくらでも新しいことを考えられるはず。ただ、ゲーム以外に遊ぶものが世の中に増えたことは事実でしょ。今の時代はそちらにシフトしていくよね。少しでも面倒なものはやらずに、お手軽なものを選ぶというね。だから、余計に家庭用ゲーム機も含めて、知恵を出さないといけないと思うな」
(2000年5/5号 特集インタビューより)

●「そのハードで一番キレイなゲームを作るのと、面白いゲームを作るのは、まったく別の話だからね。どんなハードでも、僕らは面白いゲームを作る自信はあるよ。常に見ているのは、どうやったら面白いゲームを作れるか? だからさ」
(2000年1/21・28号 新春インタビューより)

Q4 発想のしかた

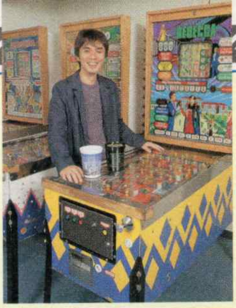
●「オレも企画出身じゃない。ゲームの企画をやってて迷った時って、たいがい一番最初に思いついた内容が結局一番いいんだよね。やっぱり一番最初にやろうとしたことを追求していくのが、一番いいと思う」
(2000年9/22・29号 クリエイター列伝外伝より)

●「あまり利益重視で縮こまらないで、WAO!を出せば、あとから結果はついてくる、という考え方でやったほうがいいんじゃないかな」
(2000年5/5号 特集インタビューより)

ガンバレ! セガ! ガンバレ! セガ! ガンバレ! セガ! ガンバレ! セガ! ガンバレ! セガ! ガンバレ!

ドリマガ読者からのエール

●佐藤社長の時は、セガとセガファンの距離が開いてしまったように思う。小口氏の持つ入交氏の時代に築いたアットホームな雰囲気は、今のセガに必要なものだと思う。「セガガガ」を出せる土壌であった、自由なセガ・面白いセガの姿をもう一度みたい。(さわら・男・27歳)●組織の詳しいことはよくわからないけど、小口さんの以前からの雑誌などの発言で感覚的にイケると感じました。(whiteman・男・32歳)●何かに挑戦する時には、若い指導者の元でするほうがいいのではないだろうか。(大月・男・?歳)●アーケードをもっと元気にしてください。今のアーケードは、サボリーマンの暇つぶし、カードマニアの集まる場所、もしくは結局ヤンキーの溜まり場です。昔の「わくわくするアーケード」を復活させてください。(ixiom001・男・30歳)●ヒットメーカーの首領である小口氏なら、今のセガにカツを入れてくれそうな気がする。PS2ばかりを重視せず、ちゃんとXboxなどにも力を入れてほしい。今のセガは、単なるトップシェア市場の甘い汁を目当てにしているだけのコウモリのように見える。(水鏡恭司・男・27歳)●マルチプラットフォームにしてみて、残念ながらセガに訴求力のあるソフトが少ないことがわかったと思う。開発力はあるのだから、企画力を向上させてください。(匿名・男・37歳)●「支持する」というより「お手並み拝見」というところでしょうか。「負の『企業体質』をいかに変えてゆくことができるか」が試される1年になると思います。1ユーザとして半年・1年後も現体制を支持しているかはその時の結果次第だと思っています。(ぶ〜。・男・35歳)



ネットアンケートの結果、小口さん支持は54%、不支持は5%、よくわからないが41%という結果に。知名度はややイマイチ感あり。今後実績で見せていくしか!

Q5 野望はいつから?

●「今までセガは、どちらかというと、(AM)2研中心に回っているところがあったでしょ。だけど、これからは違う。だって、ハードの性能なんて関係ないんだよね、これからのゲームは」「だからオレの時代になる。バッチリ(笑)」
(1999年10/1号　特集インタビューより)

●ヒットメーカー設立にあたり、セガグループでの位置づけは?の問いに「力をつけて、セガを乗っ取ること(笑)。僕は(セガの開発の中では)年齢的に結構上のほうなんですね。そういう意味でいうと、ある程度グループをまとめる役割とか担っていければいいなぁ……と思いますね」
(2000年8/4・11号　セガ開発分社新社長就任会見より)

●「これからはオレの時代だ」
(2000年9/22・29号　クリエイター列伝外伝より)
【ドリマガ突っ込み解説(笑)】セガの主役(マジでヒットメーカー)とも言えた鈴木裕氏とAM2研は、文字どおり、当時のセガの開発トップだった。それに対して、1999年頃から「オレの時代」と言い続けてきた小口さん。ハードが高性能な時代に突入し、これからは「企画屋」の時代と直感しての発言が、徐々に現実味を帯びてくる。この頃から「次のセガの社長はオレだ!」と冗談まじりに言っていた小口さんだが、確かにそういう時代はいつかくるとは思っていたものの、まさかこんなに早く来るとは、本人も思ってなかったのではないだろうか?

●「ソフトの開発で集まって、俺らでセガを守っていこうって言ったのよ。結局、今のセガを守るのって、もう俺らしかないのよね。それはたぶん佐藤さん(※佐藤秀樹社長)とかじゃないわけよ。ハード屋さんじゃ守っていけないと思うんだよね。そこでオレらの出番なんだと思うの」。
(2000年12/8号　ドリームキャスト2周年記念対談・×中裕司氏)
【ドリマガ突っ込み解説(笑)】やっぱり当時から、セガの社長になるつもりだった(?)小口さん。このあと、佐藤さんが社長になるなんて、思ってないからか、発言も大胆(笑)。3年後の今見ると、あまりにそのまんますぎて、ドキリとします。

Q6 心意気

●「大丈夫。オレらは逃げ出さないし、ちゃんといいものさえ作っていれば、絶対に会社がつぶれることはない。メーカーなんだからさ、いいものを作ることが一番大事。今のセガはごたごたしてるけど、しっかりいいものを作ってれば、それが会社の方針になると思う」
(2001年1/19・26号　新春インタビューより)
【ドリマガ突っ込み解説(笑)】その後2年経ってもセガはずーっとごたごたしてる……というのは言わない約束(笑)。

●「もう十何年もやってるんだからさ。オレらがセガをなんとかしないとっていう気持ちは強いよ」。
●「セガに入って17年──セガが好きじゃないと残ってないってば」
(2000年12/8号　ドリームキャスト2周年記念対談・×中裕司氏)

「今セガに残ってるヤツは、本当にセガが好きなヤツばかりだしさ(笑)。逃げ出したヤツらとは違うよ。意地とか使命感とか。セガらしさっていうのは、これからドンドン出てくると思うよ」
(1999年10/1号　特集インタビューより)

Q7 セガをどうするつもり?

●「今のセガにも言えるんだけど、セガの開発するゲームは、家庭用ゲームに必要な作り方に、まだ移行し切れてない感じがするんだよね」
●「『This is SEGA』と言われるようなモノを作るということなんだよね。そういうものが生み出せるように頑張りますよ、今年は」
(2003年3/14号　特集インタビューより)
【ドリマガ解説】実は「This is SEGA」という標語を言い出したのは、小口さん。さて、その「セガらしさ」って、今現在は何が言える(挙げられる)んだろう?今度ぜひ聞いてみたいところだ。

●「今のセガって、悪い言い方をすると、『それぞれの開発スタジオがそれぞれ好きなものを自分の好きなタイミングで作って出してきた』……みたいな部分があって、端から見ると、"セガらしくない""面白くない"なんてソフトの傾向に陥っていたと思うんだよね。オレらも、ほかのスタジオの作ったタイトルに対しては、いろいろと言いたいことがあったわけだけど、それがこれからは言えるし、オレら自身が責任を持ってやれる体制になったのは大きいと思う」
(2003年1/10号　新春インタビューより)

●セガって、いつも1年ぐらい早いんだよね。だけど、そういう部分がなくなると、セガはじゃなくなると思う。でも、それがセガのいいところでもあると思うんだよね」。
(2000年12/8号　ドリームキャスト2周年記念対談・×中裕司氏)
【ドリマガ突っ込み解説】"ロケットスタートしすぎていつもフライング失格(笑)"というセガ。だけど、そういうムチャは、ハード事業をやっていたからこそ、いろいろできていたのも確か(家庭用ハード、そしてアーケードは最先端基板で)。ハード事業から撤退し、ソフト事業でのみ勝負しようとなった時に、小口さんの言う「セガらしさ」は、今後もちゃんと打ち出せるのだろうか?　そこがセガ復活のポイントとなるはずだ。果たしてその回答は?

Q8 ゲーム業界を憂う?

●「確かにこの業界全体が、最近は"事業方針"とかを言わなくなったよね。今は何をやるべきかとか、具体的に何を変えていくのかなんて、本当のところ、今は誰も提案できてないのかもしれないね」
(2002年3/1増刊号　インタビューより)

●「昔はさ、今まで表現できなかったことがこのハードならできるっていう特別な"ハードへの憧れ"っていうのがあったけど、今はそれがなくなっちゃったよね」
(2000年12/8号　ドリームキャスト2周年記念対談・×中裕司氏)

●「とにかくゲーム業界に言いたいことは、もっと知恵を出そうよってことかな。今までのジャンルとか固定概念にとらわれてゲームを作ってるうちは"新しいモノ"なんて絶対生まれっこないんだから。あのゲームのこの部分とこのゲームのここの部分をくっつけて……なんて発想のしかたをしてたんじゃ、絶対先がないよね、これからの時代」
(2000年1/21・28号　新春インタビューより)

●「だからこれからは、だんだん『企画の時代』になってくると思うよ。うちは昔からそうだったけど、もっとそうなるね」
(1999年10/1号　特集インタビューより)

Q9 ドリームキャストへの取り組みは?

●2年前の予想だと、国内で300万台は出荷している予定だったんだよね(※実際は2000年9月末で国内197万台出荷)。●「ドリームキャストに3周年があるかって?　チョー楽勝であるよ、当然じゃん!　来年の年末にドリームキャストがないと、こっちが困るよ(笑)」
(2000年12/8号　ドリームキャスト2周年記念対談・×中裕司氏)
【ドリマガ突っ込み解説】で、この3カ月後に、製造中止の発表があるとは想像もしてませんでした……よね?



「DCは超楽勝であるよ!」と発言した2人(笑)。この2人が実は今後のセガのキーマンになるはずだ。

●「ドリームキャストでは、どこをとっても俺らのほうが一歩先を行っていたと思うの。だけど、撤退を余儀なくされたというのは、やっぱり一度反省をしたいと思う。何がダメだったのか、一度反省をしたい」
(2002年1/11・25号　新春インタビューより)

●「『FF』みたいな日本人的なお祭りソフトがなかったのは残念だったな。撤退はやっぱり悔しいよね」
(2001年3/9号　セガDC撤退直撃インタビューより)

●「今は前に進むことしか考えてなくて、今オレの部屋にはドリームキャストはもう置いてなかったりするんだよね。だから、ドリームキャストで新作を作るというのはやっぱり難しいと思う」
(2003年3/14号　特集インタビューより)

Q10 実績とこれからの腹づもりは?

●「ダービーオーナーズクラブ」はリリースから1年9カ月で、400億円ものインカムをたたき出したが、PC版では「アーケード版の面白い部分は残しつつ、うん十万人クラスのネットゲームに仕上げたいと思う」
(2001年11/9号　東京ゲームショウ・セガ記者会見より)

セガの置かれている状況



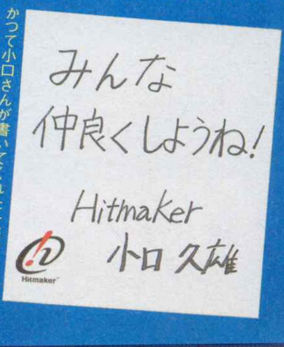
約千名いるセガの開発要員は日本のメーカーでも屈指。自主再建で再編と統合は不可欠となりつつある。

前期は実に6年ぶりの黒字(30億5400万円)だったセガだが、これはAM事業の堅調さと、リストラ効果などによるところが多かった。最大の課題は、不振の続くゲームソフト部門の建て直し。今期の発売予定ソフトは77タイトル(前年度実績は106タイトル)、販売量は925万本(前年度実績1066万本)を予定しているというが、国別での内訳は、日本293万本、米国480万本、欧州152万本、これで75億円の利益確保の予定だという。前期106タイトル中、半分が粗利段階で赤字だったのを今期は2割程度に抑える算段だ。「約1000名の開発も1〜2割削減」という発言も、「実行」抜きには上記の計画はうまくいかないはず。ソフトが爆発的に売れる時代ではないので、苦境は続くだろう。



統括──抱える問題と今後

記者会見も急だったため、社内調整はまだまだこれから。会見で具体的に言及できたタイトルが自分の作っている「ダービーオーナーズクラブ」について程度だったことからも、各開発スタジオとの調整にはまだまだ結構な時間がかかるはずだ(今までの流れから言えば当然なのだが)。ただ、全スタジオの社長の中で、小口氏は一番敵対関係がなく、実力もそれなりに伴っているのも確か。今後、どこまで踏み、采配を採れるかに真価が問われるはずだ。ハードはなく、ソフトと企画力で勝負するしかないセガ。ゆえに若い開発者に社運が委ねるしかないのも道理だ。どれだけ早く手を打てるかも実力の1つとして注目したい。

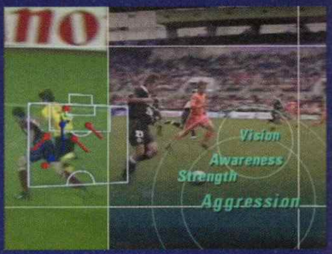


かつて小口さんが書いてくれた一筆。まさかそれを地でいくことになろうとは(笑)。個人的には「サクラ大戦」の製作総指揮は誰になるのか興味深いが……。

ドリマガ特報 PS2
対応機種■プレイステーション2

発売中（6月5日発売）	
価格■6,800円	
ジャンル■SLG（スポーツ育成シミュレーション）	
発売元■セガ/スマイルビット	
プレイ人数■1人	ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■http://www.sakatsuku.com/	
対応機器■PS BB Unit	
備考■	—









「サカつく」待望の最新作がついに発売！　初めて「サカつく」をプレイする人も、シリーズのファンも、読んで楽しい大特集をお届けだ。苦しい序盤を乗り切る攻略情報も要チェック！



特集 INDEX

「サカつく3」発売記念！史上最強の大特集

みなたんのゲーム拝見(はいけん)っ! Vol.18

「今回はさまざまな点で大きくパワーアップしていますよ!」

㈱スマイルビット 取締役
「Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!」シリーズプロデューサー

川越隆幸

Takayuki Kawagoe



今回の「ゲーム拝見っ!」は、美奈子ちゃんがサッカー通ということで、川越プロデューサーも終始ノリノリ。前作の「サカつく2002」はDC版の移植だったが、今回は完全な新作ということで、川越氏のコメントはすべてが自信に満ちていたぞ。

スポーツ育成SLGの先駆けとなった「サカつく」シリーズの最新作「3」がついに登場! 今回は待望の新機能やパワーアップなどが随所に施され、劇的な進化を遂げている。おなじみの小向美奈子ちゃんもサッカー大好きということで、彼女と共にプロデューサーの川越氏に直撃取材を敢行、見どころや開発秘話などを聞いてみたぞ。攻略記事の前に、ぜひこちらもチェック!

7年越しに実現した、外国人選手の実名

――美奈子ちゃんは大のサッカー好きということで、今回の「サカつく」拝見は、かなり以前から楽しみにしていた模様。さてどうなる?

川越■美奈子ちゃんは、サッカー好きなんですか?

小向■大好きですよ。(浦和)レッズのファンで、小学校の時はレッズのユニフォームを着て学校に通っていたくらいです。

川越■えらい! ウチ(スマイルビット)はレッズにスポンサーしているから(笑)。

小向■今回の「3」はどのあたりがパワーアップしているんですか?

川越■一番のパワーアップは、海外リーグ所属選手の実名化ですね。イングランド、スペイン、イタリア、オランダ、ドイツ、フランスのトップリーグに所属している選手がすべて実名で収録されているんです。

小向■美奈子はブラジルの選手が好きなんですけど、登場するんですか?

川越■先ほど言ったリーグに所属して活躍しているブラジル人選手であれば、スペインやイタリアなどで登場しますよ。だから、ロナウド、ロナウジーニョ、リバウドなどもバッチリ出てきます。

小向■なるほど。安心しました(笑)。

川越■この外国人選手を実名で登場させてほしいというのは、7年前からずっと言われ続けてきたことなんですよ。今回、やっとそれが実現できましたね。

小向■やっぱり大変だったんですか?

川越■野球にしろサッカーにしろ、実名の選手が活躍するゲームというのは結構あるんですが、ほとんどがACTゲームでしょ。「サカつく」は自分で選手を育成してクラブを経営するというSLGだから、中の選手が歳をとったり引退したり、移籍しちゃうんですよね。それをライセンス元に説明するのがしんどかったですねえ。

小向■ベッカムを自分のチームに入れたりできるんですよね?

川越■そうです。当然それには移籍金を捻出するぐらいの資金がないとダメです。

小向■その資金はお客さんを呼んで試合に勝って貯めていくんですよね。

川越■そうそう。そのためには強くならないと。最初はJ2から始めていって、J1昇格、J1優勝、さらにアジア地域のクラブ選手権、世界の選手権を戦って世界一を目指すわけです。

小向■育成や経営面でもパワーアップしているんですか?

川越■育成部分は、月曜から土曜まで午前と午後に練習スケジュールが設定できます。本当のクラブでの練習でも午前と午後があって、午後はクールダウンとかできるから。あとは思い入れのある選手をより細かく育成できるようにと、コーチ制を導入しました。今回は監督を補佐するアシスタントコーチ、GKコーチ、フィジカルコーチなどがいます。

小向■スゴイですね! でもなんか難しそう……。



美奈子ちゃんは大のレッズファンで、「小学校の時はサッカークラブにも入っていて、男子に混じって遊んでいた」とか。

ココが新しい! 海外選手が実名になった!

「サカつく3」は登場選手数が大幅に増加し、Jリーグ所属選手はもちろん、実名海外リーグ所属選手やオリジナル選手を合わせて、総勢1万人を越える選手が登場する。もちろん選手リストは2003年のJリーグ開幕時に準じているぞ。



新加入のJリーグ選手、そしてシーズン開幕前に海外移籍した日本人選手たちも、欧州リーグ内で実名登場する。

ココが新しい! ついにPS2でもネット対応に!

「サカつく3」は、ゲームの世界からダイレクトにネット接続して、トーナメント戦、リーグ戦を戦える。しかもリーグ期間中に登録データの更新が可能なので、"大型補強でリーグ成績を巻き返す"といった実際のサッカー界さながらの戦略をとることも可能に。「本当は『サカつく2002』でも対応したかったんですよ。今回、ネットに対応するという判断に躊躇はなかったです」(川越)

「ネット留学」も可能に。新たな留学先として、ネットワークサーバ上に設定された留学先が現れる。



ココが新しい! クラブのユニフォームやエムブレムも作成可能!

本拠地となるホームタウンに自分のJリーグクラブを創設という流れは前作と同様だが、クラブ名やユニフォームなどは、あらかじめ設定されたものの他にプレイヤーが自由に設定することも可能になった。「こだわるプレイヤー向けに、かなり細かくデザイン可能ですよ。ここで設定したロゴ、エムブレム、フラッグが試合シーンやオフィスで登場します」(川越)

全国の都道府県や市町村からクラブのホームタウンを選択可能。離島や小さな村にも作れるぞ(笑)。



ホームタウンを決める



ユニフォームデザインも自在!

メインカラー、2ndカラー、3rdカラーはもちろん、襟の形や模様もエディット可能。たくさんの模様が用意されているぞ。



スポンサー契約も!

メインスポンサーのロゴがユニフォームに表示される。あえて地元色の強い会社にすると、愛着が湧いて燃える?



「クラブチームを運営するのって、すっごく楽しそう！」

みなたんチェック！「新島にクラブを作ってみたい？」

「クラブはどこにでも作れるんですか？　だったら、ありえないところがいいですね。新島！」と、いきなりのスタッフ泣かせ発言で現場を凍らせた美奈子ちゃん。しかしそこは「サカつく3」のほうが一枚上手で、ちゃんと新島にもチームを作ることができる！　これには美奈子ちゃんも驚いていたぞ。



新島以外にも三宅島や神津島などにも作れる（笑）。

川越■いやいや。今お話ししたのは根つめて育成したい人向けで、いつもどおり「おまかせ」というモードもありますから大丈夫ですよ。

スター選手の引き抜きは、お金を積んでもダメ？

小向■好きなクラブを自由に作れるんですよね？

川越■そうですよ。クラブ名は、前作まではあらかじめ登録されている中からしか選べなかったんですけど、今回は気に入らない場合は自分で自由に作れます。

小向■ユニフォームは？

川越■これも自分で自由に作れますよ。あとはクラブロゴとエムブレムも同様に。

――と、ここで実際にエディット画面でクラブを作成。これには美奈子ちゃんも大喜び。

小向■これは面白いですね！　クラブ作る前に、まずこれだけでも相当悩んじゃいますね。

川越■こだわる人は時間かけるでしょうね（笑）。あとは秘書と監督を決めたら、スポンサーを決めてテレビ局と契約するんですけど、契約内容はちゃんと見ておいたほうがいいです。成績によっては違反になって罰金取られるから。あとはスカウトかな。例えばウチのチームはキーパーを補強したいから、優秀なキーパーをリストアップしてくれとスカウトにオーダーできたりね。

小向■リアルすぎて恐いんですけど（笑）。

――外人選手とかも含めて、誰をチームに引き抜きたいですか？

小向■ロナウド！　あとは小野選手とか中田選手とか。お金があれば呼べるんですよね？

川越■それが、ただお金があるだけじゃ来ないんです。例えばそのクラブのステータスというのがあって、資金はあるんだけどまだ実績や歴史がないとか、優勝経験がないとか、そういうところも関係してくるし、クラブハウスやスタジアムがしょぼいと来てくれないです。

小向■すっごい現実的ですねえ。これ、試合も全部見られるんですか？

川越■いや、チャンスやピンチのシーンのダイジェストですね。今回は試合の結果だけを見るということも可能なんです。でもそれだと指示を出せないじゃないですか。だから時間帯や得点差によって攻守を入れ替えたりって、ゲームプランを設定できるんです。それはネット対戦のときも、もちろん有効です。

小向■楽しそう！　「サカつく」って、選手を動かすゲームじゃなくて経営者の気分を味わえるっていうのがいいですね。

川越■そうですね。ぜひプレイしてみてください。

スポンサーにも注目！





ユニフォームにスポンサー名が入るようになり、ますます現実っぽくなった「サカつく3」。「スポンサー名のイチオシは『バネのばつぐん』ですね（笑）」（川越）だとか。

ココが新しい！ 練習も、より細かく！

今回の「3」は練習内容もより細かく設定可能になった。例えば、午前・午後の練習スケジュールの設定／専門コーチによる1対1での練習／設定した練習メニューは3セットまで保存／レギュラーとサブの練習メニューの設定／個人テーマの設定／先週の練習結果の参照／選手の留学／ユース選手の入団／監督交代／などなど。



選手の過度な疲労はケガの原因となる。「自動休養の設定」で、選手の疲労度に応じて自動的に休養を取らせることが可能に。



キャンプ地は国内と海外から選べる。それぞれの内容を検討して、レベルアップに適した場所を選ぼう。

ココが新しい！ 音声もより一層豪華に

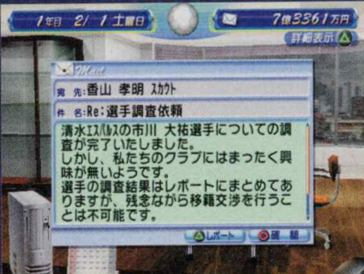
今回はおなじみ八塚アナウンサーの実況に、ピッチレポーターはジオーラモ氏、解説陣は水沼氏、木村氏、永島氏と超豪華な顔ぶれだ。



クラブ名＝都市名なので、実況や解説の音声も違和感ない。うまい！

CHECK! テレビCMは、小野選手の実話を採用？

「3」の宣伝には小野選手が起用されているが、テレビCMがどれもユニークなのが特長。5月からオンエアのテレビCMは、小野選手の実話を採用したんだとか。「小野選手が以前『サカつく』をプレイしてゲームの中に登場する自分と年俸交渉したら『4億くれ』と言われ、思わず『おまえ、高いよそれ』と突っ込むという内容で、ホントに実話なんです」（川越）。



「清水エスパルスの市川選手も同様に、『サカつく』プレイ中に自分が出てきて『よし、オレだ！ 取ろう！』と交渉したらそうです。そしたら『12億』と言われて、『おまえ、それ高すぎ』とゲーム中の自分に突っ込んだそうですよ（笑）」と川越氏。



スポーツ育成SLGという新ジャンルを確立した「サカつく」だが、立ち上げ時は苦労したとか。「1作目を作る際、『こんなゲームを作りたいので許諾してください』ってJリーグにお願いしたら『そんなのダメです』って断られて。今まで、そんなゲームなかったですからね。でも『サッカー業界のすべてを網羅してるので、サッカーファンも増えますよ』と理解いただいて、Jリーグに認可をいただいたんです」と、誕生時のエピソードを語ってくれた川越氏。



開発も拝見っ！ サッカーグッズがいっぱい！

恒例の開発ルーム拝見では、スマイルビットを見学させてもらった美奈子ちゃん。応接スペースには有名サッカー選手のサインボールなどがいっぱいあり、「いいなあ」とうらやましがっていたぞ。

川越さんの机も拝見!!

特別に川越プロデューサーの机も拝見。机の上には次回作に向けた極秘資料が!?

「私も自分のクラブで世界一を目指します！」

Profile

こむかいみなこ●1985年5月27日生まれ。東京都出身。血液型AB。身長156㎝。B90・W58・H85。美奈子ちゃんのDVD「R#(ルームナンバー)101」が好評発売中！ スペースシャワーTV「熱血！スペシャ中学」(毎週水曜18:00～)にレギュラー出演中！ 8月16日より公開予定の映画「爆竜戦隊アバレンジャー」にヒロインのフリージア役で出演決定！ また、初主演映画となる「チェーン」が、7月19日よりシネマ下北沢にて公開！

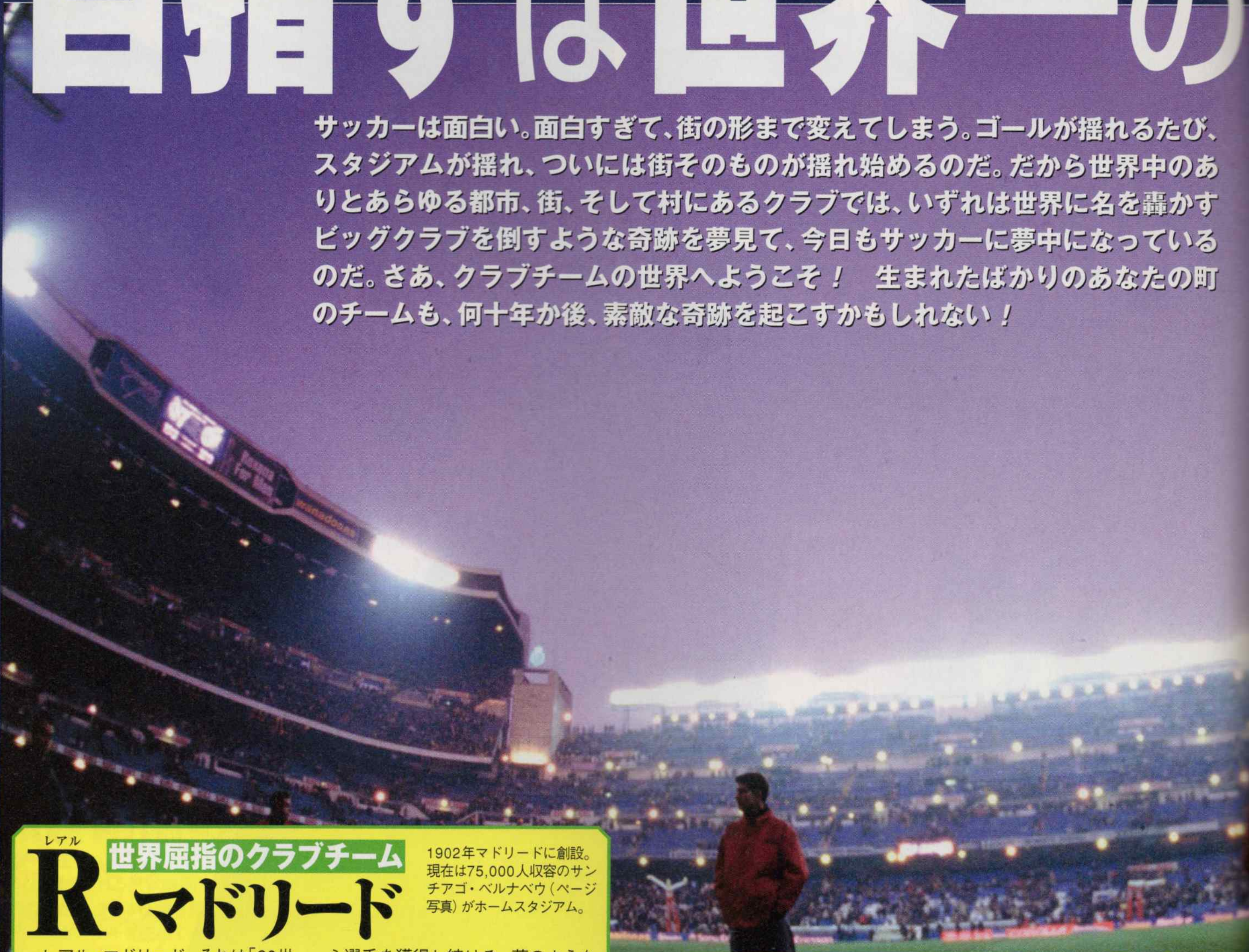
美奈子チャンの感想 名前とユニフォームを決めるのが、一番時間かかりそう？

「できることが多くて、本当に自分で作っている感じがして楽しい」と、育成SLGの本作を気に入った様子。「試合のシーンも動きがリアルだったし、指導などもいろいろできて楽しそう！ 選手を動かすゲームじゃないっていうのが新鮮ですね。でも一番気に入ったのは、始めのユニフォームを作るところ（笑）」（小向）とのこと。

目指せ世界一！「サカつく3」大攻略！

「サカつく3」発売記念特集！

目指すは世界一の



サッカーは面白い。面白すぎて、街の形まで変えてしまう。ゴールが揺れるたび、スタジアムが揺れ、ついには街そのものが揺れ始めるのだ。だから世界中のありとあらゆる都市、街、そして村にあるクラブでは、いずれは世界に名を轟かすビッグクラブを倒すような奇跡を夢見て、今日もサッカーに夢中になっているのだ。さあ、クラブチームの世界へようこそ！　生まれたばかりのあなたの町のチームも、何十年か後、素敵な奇跡を起こすかもしれない！

世界屈指のクラブチーム
R・マドリード

1902年マドリードに創設。現在は75,000人収容のサンチアゴ・ベルナベウ（ページ写真）がホームスタジアム。

レアル・マドリード。それは「20世紀最強のクラブ」の名に恥じぬまま、現在でも世界最大のクラブの１つとして君臨する名門である。所属する選手も豪華絢爛であり、ジダン（フランス代表）、フィーゴ（ポルトガル代表）、ラウル（スペイン代表）、ロナウド（ブラジル代表）、ロベルト・カルロス（ブラジル代表）、イエロ（スペイン代表）、モリエンテス（スペイン代表）などなど、各国の代表選手でもある世界のスーパースターがズラリと並んでいる。それぞれ数十億円にものぼる移籍金を支払い、世界中から選手を獲得し続ける、夢のようなクラブだ。

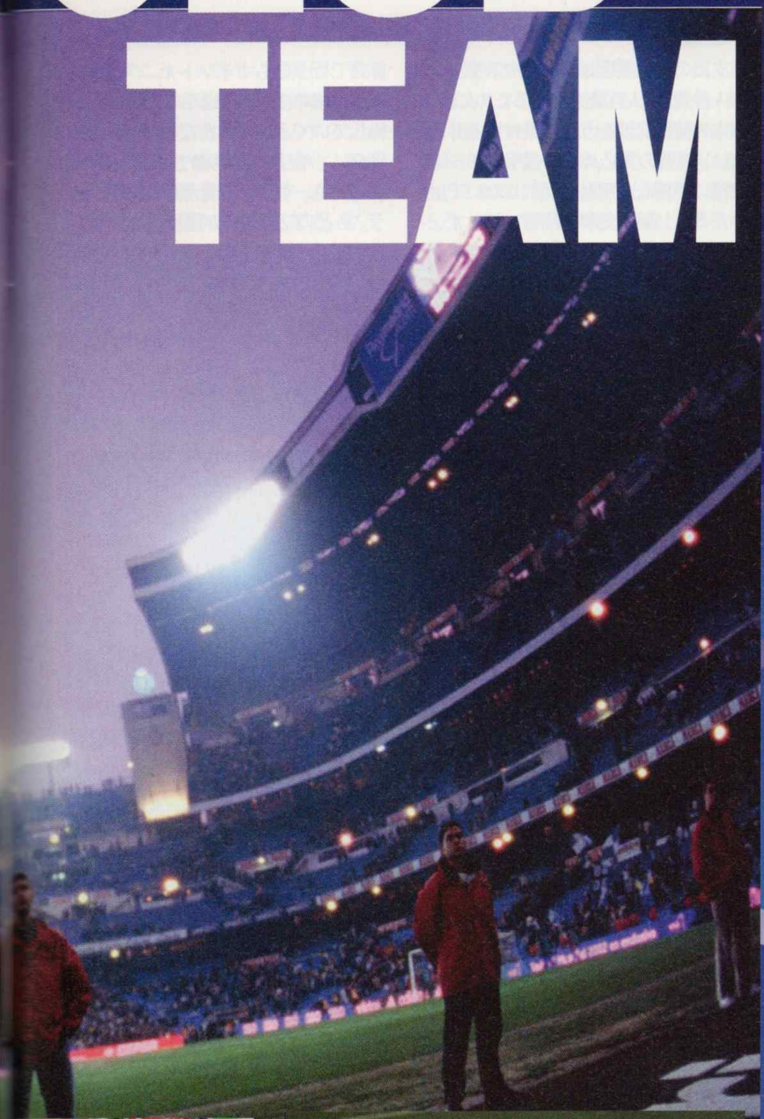
戦績は凄まじいのひとこと。リーガエスパニョーラ（スペイン１部リーグ）の優勝は28回。コパ・デル・レイ（国内カップ戦）の優勝は17回。さらにヨーロッパナンバーワンを決める欧州チャンピオンズリーグの優勝回数は９回。南米王者との決戦であるヨーロッパ／サウスアメリカカップの初代王者にもなり、合計で３度の世界王者の座に輝いている。「サカつく」をプレイするうえでも、目標とすべきクラブの１つだ。

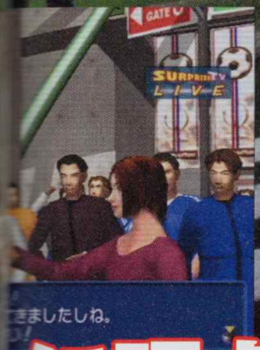




サポーターととも

CLUB TEAM





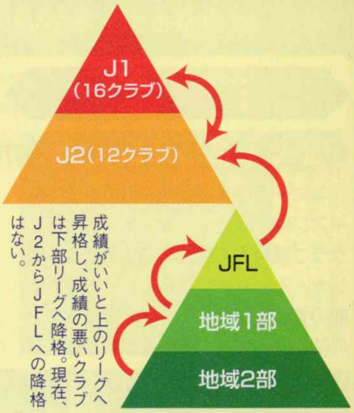


に頂点を目指せ!

日本プロサッカーリーグの仕組み

2003年現在の日本のサッカーリーグの構成は右図のとおり。アマチュアリーグの最高峰であるJFLにおいて結果（原則として２位以内）を残し、かつプロスポーツクラブとして運営していくことを希望するクラブが、J2に参加する仕組みになっている。ただし、Ｊリーグ加盟条件の規定により、企業チームなどは優勝してもJ2に参加できない（下記の加盟条件①にあたる）。

なお、そう遠くない未来に、J2の下に3部リーグ（J3）が作られる予定。最終的には、100クラブ前後のプロクラブが作られることを目標としている。





設立から何年でJリーグへ?

都道府県によって違うため、一概には言えないが、県リーグ下部から昇格を重ね、県1部リーグで優勝すると、地域2部へ進出。以後は3年でJ2への昇格が可能だ。

J1・J2加盟条件

1. 参加クラブが独立した法人であること。社員の福利厚生を目的とした企業チームなどは加盟できない。
2. １つまたは複数の市町村、都道府県をホームタウンとする。地域と一体となった運営の必要がある。
3. プロＡ契約を締結した選手を5名以上（J2の場合）保有する必要あり。監督もＳ級ライセンスが必要。
4. トップチームのみならず、サテライト、ユースチーム、ジュニアチームを保有する必要あり。
5. 天然芝の競技場を維持管理すること。1,500ルクス以上の照明装置と、一定以上の収容人数が必要。

コラム COLUMN
本当に「サカつく」を実践しているクラブ その1

J加盟にまっしぐら！「ザスパ草津」

JFLや地域リーグには、Ｊリーグへの参加を目標にしたクラブは多い。その中でも、異色の存在として知られるのが、「サカつく3」にも登場しているザスパ草津。2002年度は、群馬県リーグ（上のコラムの右側のピラミッドのさらに下。つまり６部リーグに相当）を戦っていたチームであるにもかかわらず、元日本代表選手を始めとするJリーグ経験者（外国人を含む）を集め、「本気でJリーグに参加する」ことを宣言。2003年現在、地域リーグのひとつである関東2部リーグを戦っている。選手たちは温泉宿などで働きながら、練習と試合をこなしているようだ。先日、「Ｊリーグ加盟を標ぼうするクラブに対する優遇措置」が取られるとも報じられた。いずれ「サカつく」の中に、Ｊリーグ加盟クラブとして、ザスパ草津が登場するのもそう遠くないだろう。

コラム COLUMN
本当に「サカつく」を実践しているクラブ その2

セリエA復帰を目指す名門「フィオレンティーナ」

フィオレンティーナといえば、イタリア・セリエＡの名門クラブのひとつ。かつてアルゼンチン代表FWバティストゥータが在籍したことでも有名だ。創立は1926年。実に80年近くの歴史を持つ、名門中の名門クラブである。

そんなフィオレンティーナが、75億円を用意することができなくなり、正式に破産を宣告したのは2002年の夏のこと。名門チームはいともアッサリと消滅してしまった。不謹慎な言い方をすれば、「サカつく」のゲームオーバーを迎えたのである。だが、ゲームと違うのはここからだ。サポーターである街の人々がお金を出し合い、フィオレンティーナを母体とする新チームを設立したのである。新オーナーとともに「1926フィロレンティナ」はセリエC2（4部リーグ）から再出発することになったのだ。

システムガイド
SYSTEM GUIDE
クラブ代表兼監督の

経営 収入と支出を見極め財布の紐を固くしよう

収入 チケット代とスポンサーが命

年に一度のスポンサー契約金と、シーズン中に販売されるチケット代が、クラブ運営費の最大の収入源だ。スポンサーとは年初に契約し、その場で多額の資金を得られる。その資金を年末の契約交渉まで大事に確保しておくことが重要になる。契約条件に注意しながら、高額スポンサーと契約していこう。チケット代は広告費とのバランスが重要になるぞ。J2リーグにいるうちは、チケット代を安く設定し、広告費もあまりかけなくていいだろう。



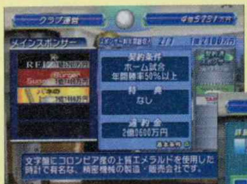
チケット設定

「歓声で揺れるほど」のコメントが出れば、完売が期待できる。高く設定してガラガラになるよりも安く設定して多くのサポーターに応援してもらうべき。

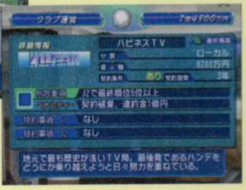
スポンサー契約



オススメは高額かつ契約1年の企業。翌年にはさらに好条件の企業が出る可能性があるからだ。



高額スポンサーは契約条件が厳しい。守れないと莫大な違約金を支払うことになる。



TV局とも契約可能。好視聴率なら、クラブの知名度も上がっていくことだろう。

支出 人件費をいかに抑えるか

支出の最大要因は、選手やスタッフの人件費だ。人件費を抑えるためには、年末の契約交渉をうまく乗り切るしかない。成長の見込めない選手やチーム事情に不要な選手とは契約しないでいいだろう。契約交渉は秘書に任せず、自分で行うのもポイントだ。ベテラン選手は単年で、若手選手は複数年で契約していくといい。ただし、複数年の場合は、ギリギリの契約金で交渉に成功しても、すぐに不満が溜まってしまう。あとのフォローが重要になるぞ。



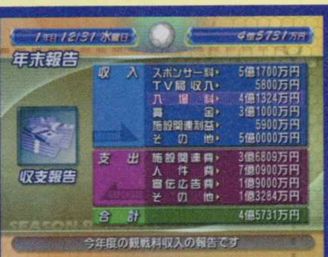
契約交渉は自分でする!

秘書に任せた場合と自分で交渉した場合で、これほどの金額を浮かせられた。3回のチャンスを逃し、交渉を失敗さないように注意!



からのアドバイス ～経営編～

ゲーム序盤では、施設の急な増設や高額年俸選手の獲得など、無理な出費は控えましょう。即戦力のベテラン選手や期待の新人の獲得を、黒字経営の中で行うのが理想です。高望みをせずコツコツとお金を貯めるといいですよ。



勝利ボーナスも見逃せない収入源。人件費を少しでも補填しよう。

人事 クラブ強化に不可欠なスタッフ選びと選手補強

スタッフ 監督選びは慎重に!

代表兼監督とはいえ、プレイヤーには選手の成長を促す能力はない。選手育成は本職である監督とコーチに任せよう。監督には指導力と得意な戦術やシステムが設定されている。選手の能力に合致したスタイルの監督を選ぶといいだろう。コーチは監督の人脈により変化。優秀な監督ほどコーチ陣も優れている。また、選手補強にはスカウトが欠かせない。彼らにも能力差があるが、資金に乏しい序盤では、それほど優秀な人物を雇う必要はないだろう。

監督 選手育成のカギ



指導力を示すグラフに注目。この監督の下なら、攻撃力の高いクラブができそうだ。

スカウト 選手補強のカギ



得意地域とポジションが重要。条件が合えば、優秀な人材を発掘することだろう。

CAUTION スタッフ交代時の注意点!

監督やスカウトにも契約年数が決められている。契約を続行しない場合、別のスタッフと交替させるのだ。だが、後任の監督が必ずしも前任より優れているとは限らない。運が悪いとチーム力が落ちてしまう可能性があるぞ。



後任の監督が高給取りばかりだと、やむなくグレードの低い監督を任命することに。

選手 ポジションごとに控え選手を!

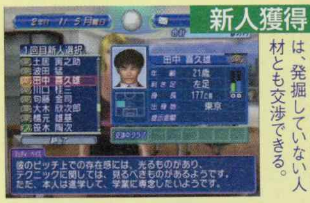
クラブには25人までの選手を在籍させられる。試合中の疲労や万が一のケガや引退に備え、各ポジションには控え選手を用意しておきたいところだ。レギュラー11人に加え、ベンチ入りできるのは5人まで。未所属選手や他クラブの現役選手をスカウトにリストアップさせ選手を集めよう。また、スカウトに新人を捜索させれば、年初に獲得できる。どちらの手段を取る場合も、25名の枠には空きを用意しておき、いつでも迎えられるようにしよう。

リストアップ



リストを作成させると、1カ月ほどで数名の選手が候補に挙がる。

新人獲得



年初の新人獲得では、発掘していない人材とも交渉できる。



からのアドバイス ～経営編～

優秀な監督さんでも、すぐにクラブが強くなるわけではありません。ゲーム序盤では高年俸の方を雇う必要はないでしょう。スカウトも同様で、優秀な選手とコンタクトが取れても、移籍金が払えなければ意味はないのです。



Jリーグで活躍する現役選手たちは、移籍金が高い。序盤はガマンガマン。

お仕事～基礎編～

プレイヤーはクラブの代表兼監督。自分のクラブを世界一にするためには、さまざまな仕事をこなしていかなくてはならない。ここでは、代表兼監督の最も重要な仕事である経営・人事・育成の3つを紹介。それぞれの分野の基礎知識を学んでおけば、いち早くクラブを大きくできるはずだ。

育成　練習内容を熟知し、効果的なメニューを組もう

全体練習　状況に合わせた育成・プラン

練習メニューの詳しい効果は、下の表を参考にしてほしい。練習を大まかに分けると、基礎体力作りのフィジカル、各スキルを磨く個人技強化、各分野を全体的に鍛えるミニゲーム、そして戦術とシステムの練習となる。クラブの長所を伸ばすか短所を補うか、よく考えてメニューを組もう。また、自動休養をONにしておけば、選手は自動的に休んでくれる。ただし過信は禁物。こまめに臨時休養などを挟んでやろう。試合の前後は特に注意したい。

シーズン中のメニュー



試合があるため、休養とコンディション調整は1コマずつ入れておきたいところ。

シーズンオフのメニュー



試合がないので自動休養は限界まで。ただし臨時休養を入れないとケガをする。

練習効果はS>A>B>C>D>Eの順		メンタル							スキル											
メニュー		統率力	判断力	読み	メンタリティ	視野の広さ	攻撃意識	守備意識	決定力	パス	クロス	ドリブル	テクニック	FK技術	ヘディング	タックル	パスカット	セービング	ハイクロス	飛び出し
中央突破			A																	
サイド攻撃			B																	
カウンター			A			A														
プレッシング			A					C												
ラインコントロール		B	A	C																
3-4-3 1V																				
3-4-3 DV																				
3-5-2 1V																				
3-5-2 DV																				
3-5-2 TV																				
3-6-1 DV																				
3-6-1 TV																				
4-3-3 1V																				
4-3-3 DV																				
4-4-2 1V																				
4-4-2 DV																				
4-5-1 1V																				
4-5-1 DV																				
4-5-1 TV																				
5-3-2 1V																				
5-3-2 DV																				
5-4-1 1V																				
5-4-1 DV																				
総合強化					B															
スピード					C															
パワー					C															
スタミナ					S															
セットプレイ	FKキッカー		B	B										S						
セットプレイ	Cキッカー		B	B										S						
セットプレイ	GK		B	B														B	B	
セットプレイ	その他選手		A	B											C					
個人技強化	GK			B														S	S	S
個人技強化	CDF								C	C	C	C	C		B	S	S			
個人技強化	SDF								C	C	B	C	C		C	S	S			
個人技強化	DMF								C	B	C	B	C		C	S	A			
個人技強化	SMF								C	B	S	B	C		C	B	B			
個人技強化	AMF								C	S	B	B	A		C	C	C			
個人技強化	FW								S	C	C	B	B		A	C	C			
個人技強化	WNG								S	C	A	A	C		C	C	C			
攻撃力強化	GK		D	D	C	C	C			D						E	E	D	D	D
攻撃力強化	CDF		D	D	C	C	C		D	D	D	D	D		D	E	E			
攻撃力強化	SDF		D	D	C	C	C		D	D	D	D	D		D	E	E			
攻撃力強化	DMF		D	D	C	C	C		D	D	D	D	D		D	E	E			
攻撃力強化	SMF		D	D	C	C	C		D	D	D	D	D		D	E	E			
攻撃力強化	AMF		D	D	C	C	C		D	D	D	D	D		D	E	E			
攻撃力強化	FW		D	D	C	C	C		D	D	D	D	D		D	E	E			
攻撃力強化	WNG		D	D	C	C	C		D	D	D	D	D		D	E	E			
守備力強化	GK		C	C	D	D		C								D		D	D	D
守備力強化	CDF		C	C	D	D		C	E	E	E	E	E		D	D	D			
守備力強化	SDF		C	C	D	D		C	E	E	E	E	E		D	D	D			
守備力強化	DMF		C	C	D	D		C	E	E	E	E	E		D	D	D			
守備力強化	SMF		C	C	D	D		C	E	E	E	E	E		D	D	D			
守備力強化	AMF		C	C	D	D		C	E	E	E	E	E		D	D	D			
守備力強化	FW		C	C	D	D		C	E	E	E	E	E		D	D	D			
守備力強化	WNG		C	C	D	D		C	E	E	E	E	E		D	D	D			
連携強化	GK		D	C		C	D	D		C						C		C	C	C
連携強化	CDF		D	C		C	D	D		B	E	E	C		E	D	C			
連携強化	SDF		D	C		C	D	D		B	E	E	C		E	D	C			
連携強化	DMF		D	C		C	D	D		B	E	E	C		E	D	C			
連携強化	SMF		D	C		C	D	D		B	E	E	C		E	D	C			
連携強化	AMF		D	C		C	D	D	D	B	E	E	C		E		C			
連携強化	FW		D	C		C	D	D	D	B	E	E	C		E		C			
連携強化	WNG		D	C		C	D	D	D	B	E	E	C		E		C			

練習効果はS>A>B>C>D>Eの順		フィジカル					ポジショニング										
メニュー		筋力	キック力	走力	瞬発力	スタミナ	中央適正	左サイド適正	右サイド適正	GK	CDF	SDF	DMF	SMF	OMF	FW	WING
中央突破							A			現在の登録ポジション=B							
サイド攻撃								B	B								
カウンター																	
プレッシング						B											
ラインコントロール																	
3-4-3 1V						C											
3-4-3 DV						C											
3-5-2 1V						C											
3-5-2 DV						C											
3-5-2 TV						C											
3-6-1 DV						C											
3-6-1 TV						C											
4-3-3 1V						C											
4-3-3 DV						C											
4-4-2 1V						C											
4-4-2 DV						C											
4-5-1 1V						C											
4-5-1 DV						C											
4-5-1 TV						C											
5-3-2 1V						C											
5-3-2 DV						C											
5-4-1 1V						C											
5-4-1 DV						C											
総合強化		B	B	B	B	B											
スピード		C	C	S	S	C											
パワー		S	S	C	C	C											
スタミナ		C	C	C	C	S											
セットプレイ	FKキッカー		S														
セットプレイ	Cキッカー		S														
セットプレイ	GK				B					B							
セットプレイ	その他選手	S															
個人技強化	GK				C												
個人技強化	CDF																
個人技強化	SDF																
個人技強化	DMF																
個人技強化	SMF																
個人技強化	AMF																
個人技強化	FW																
個人技強化	WNG																
攻撃力強化	GK	E	D	D	D	E	配置されたサイド(控えは最も得意とするサイド)=C			C					D	E	E
攻撃力強化	CDF	E	D	D	D	E					C	D	E	E			
攻撃力強化	SDF	E	D	D	D	E						C	D	E	E		
攻撃力強化	DMF	E	D	D	D	E							C	D	E	E	
攻撃力強化	SMF	E	D	D	D	E								C	D	E	E
攻撃力強化	AMF	E	D	D	D	E								D	C	E	E
攻撃力強化	FW	E	D	D	D	E									E	C	D
攻撃力強化	WNG	E	D	D	D	E									E	D	C
守備力強化	GK	D	E	E	E	D	配置されたサイド(控えは最も得意とするサイド)=C			C	D	E	E				
守備力強化	CDF	D	E	E	E	D					C	D	E	E			
守備力強化	SDF	D	E	E	E	D					D	C	E	E			
守備力強化	DMF	D	E	E	E	D					E	D	C	E			
守備力強化	SMF	D	E	E	E	D					E	E	D	C			
守備力強化	AMF	D	E	E	E	D						E	E	D	C		
守備力強化	FW	D	E	E	E	D						E	E	D			C
守備力強化	WNG	D	E	E	E	D						E	E	D		C	
連携強化	GK	E	E	E	D	D	配置されたサイド(控えは最も得意とするサイド)=C			D							
連携強化	CDF	E	E	E	D	D					D						
連携強化	SDF	E	E	E	D	D						D					
連携強化	DMF	E	E	E	D	D							D				
連携強化	SMF	E	E	E	D	D								D			
連携強化	AMF	E	E	E	D	D									D		
連携強化	FW	E	E	E	D	D											D
連携強化	WNG	E	E	E	D	D										D	

練習効果はS>A>B>C>D>Eの順		戦術					システム													プレイスタイル							
メニュー		中央突破	サイド攻撃	カウンター	プレッシング	オフサイド	3バックシステム	4バックシステム	5バックシステム	1ボランチシステム	2ボランチシステム	3ボランチシステム	3ハーフシステム	4ハーフシステム	5ハーフシステム	6ハーフシステム	1トップシステム	2トップシステム	3トップシステム	ストライカー	ポストプレイヤー	パサー	ドリブラー	ウインガー	ストッパー	スイーパー	リベロ
中央突破		S																									
サイド攻撃			S																								
カウンター				S																							
プレッシング					S																						
ラインコントロール						S																					
3-4-3 1V							A			A				A					A								
3-4-3 DV							A				A			A					A								
3-5-2 1V							A			A					A			A									
3-5-2 DV							A				A				A			A									
3-5-2 TV							A					A			A			A									
3-6-1 DV							A				A					A	A										
3-6-1 TV							A					A				A	A										
4-3-3 1V								A		A			A						A								
4-3-3 DV								A			A		A						A								
4-4-2 1V								A		A				A				A									
4-4-2 DV								A			A			A				A									
4-5-1 1V								A		A					A		A										
4-5-1 DV								A			A				A		A										
4-5-1 TV								A				A			A		A										
5-3-2 1V									A	A			A					A									
5-3-2 DV									A		A		A					A									
5-4-1 1V									A	A				A			A										
5-4-1 DV									A		A			A			A										
総合強化																											
スピード																											
パワー																											
スタミナ																											
セットプレイ	FKキッカー																										
セットプレイ	Cキッカー																										
セットプレイ	GK																										
セットプレイ	その他選手																										
個人技強化	GK																										
個人技強化	CDF																										
個人技強化	SDF																										
個人技強化	DMF																										
個人技強化	SMF																										
個人技強化	AMF																										
個人技強化	FW																										
個人技強化	WNG																										
攻撃力強化	GK	選択中の戦術=C				D	選択中のシステム=C																				
攻撃力強化	CDF					D																					
攻撃力強化	SDF					D																					
攻撃力強化	DMF					D																					
攻撃力強化	SMF					D																					
攻撃力強化	AMF					D																					
攻撃力強化	FW					D																					
攻撃力強化	WNG					D																					
守備力強化	GK	選択中の戦術=C			C	C	選択中のシステム=C																				
守備力強化	CDF				C	C																					
守備力強化	SDF				C	C																					
守備力強化	DMF				C	C																					
守備力強化	SMF				C	C																					
守備力強化	AMF				C	C																					
守備力強化	FW				C	C																					
守備力強化	WNG				C	C																					
連携強化	GK				D		選択中のシステム=E																				
連携強化	CDF				D																						
連携強化	SDF				D																						
連携強化	DMF				D																						
連携強化	SMF				D																						
連携強化	AMF				D																						
連携強化	FW				D																						
連携強化	WNG				D																						

表の見方:S=非常に効果あり　A=かなり効果あり　B=そこそこ効果あり　C=普通に効果あり　D=少しだけ効果あり　E=ほんの少しだけ効果あり

スタッフ&補強メンバー
どのセットになるかお楽しみ

初期セットが決まれば、スタッフとの契約だ。序盤は苦労するとはいえ、監督は高年俸の優秀な人材と契約しておきたいところ。スカウトは3名と契約。新人捜索、現役捜索、交渉など得意な分野ごとに1名ずつ雇うといい。



スカウトが、3つの補強セットからランダムで1つを紹介。

■初期監督リスト

氏名	セット名	初期年俸	セットプレイ指導	オフェンス指導	ディフェンス指導	キーパー技術指導	フィジカル指導	メンタル指導	フィジカルケア指導	連携指導	GK指導	DF指導	MF指導	FW指導
安西 範生	セットA	1800	△	○	▼	▼	△	△	▼	△	▼	▼	△	○
粟野 邦夫	セットA	2100	△	▼	○	▼	▼	△	△	△	▼	○	▼	△
小高 秀道	セットA	2300	△	△	△	▼	○	△	○	○	△	▼	△	△
バルミデス	セットA	2700	○	○	▼	▼	○	△	△	△	▼	△	▼	◎
ルター	セットA	4200	▼	△	○	▼	△	△	▼	○	▼	○	○	△
多賀 修三	セットB	2000	△	△	△	▼	▼	○	▼	▼	▼	△	○	△
小松田 彰	セットB	2500	▼	○	△	▼	○	△	△	○	▼	▼	△	○
日笠 澄人	セットB	2500	▼	△	○	▼	○	○	△	▼	▼	○	△	▼
ベリリーニ	セットB	3500	▼	△	○	▼	△	▼	○	○	▼	○	○	▼
ブルゼッジ	セットB	4000	○	○	▼	△	△	○	▼	▼	▼	▼	△	○
天田 宣之	セットC	2300	○	○	▼	▼	▼	△	▼	△	▼	▼	△	○
三井 範生	セットC	2300	△	○	▼	▼	▼	○	△	○	▼	▼	▼	◎
沢 博俊	セットC	2800	▼	○	△	▼	▼	○	△	△	▼	△	○	▼
フレオ	セットC	3400	○	△	○	▼	▼	○	△	○	▼	△	○	△
ヴェスホル	セットC	4500	▼	○	○	△	△	○	▼	△	▼	△	○	△

■初期スカウトリスト

氏名	セット	初期年俸	現役選手捜索	新人捜索	現役選手交渉	新人入団交渉	所属クラブ交渉	GK捜索能力	DF捜索能力	MF捜索能力	FW捜索能力
今関 博文	セット1	1200	▼	○	▼	△	△	○	▼	▼	▼
浮田 良文	セット1	1700	▼	○	○	▼	△	△	▼	○	▼
川田 浩二	セット1	1600	○	▼	○	▼	○	△	△	△	△
岡山 義男	セット1	1800	▼	△	○	▼	○	△	○	▼	△
黒田 勤	セット1	2500	◎	▼	○	△	△	▼	△	△	○
古山 茂	セット1	2200	▼	△	▼	△	▼	▼	○	○	▼
アルファン	セット1	2700	△	△	○	▼	○	○	△	△	▼
スー・ドンユー	セット1	2900	○	△	○	△	○	▼	▼	◎	○
ディルゼロ	セット1	2500	▼	▼	○	△	○	▼	▼	△	○
ファハブ	セット1	3600	△	△	○	▼	○	▼	○	○	△
加宮 優	セット2	2700	△	○	▼	○	▼	▼	○	△	△
木之下 兼一	セット2	1500	▼	▼	○	▼	○	△	▼	○	△
田中 知樹	セット2	2500	▼	△	○	○	▼	△	△	△	△
石崎 良三	セット2	1900	○	▼	△	△	△	△	▼	▼	○
箕部 省三	セット2	1300	▼	△	△	△	△	▼	△	○	△
巻藤 慎二	セット2	1800	○	▼	△	○	▼	△	○	▼	△
カズン	セット2	2800	△	△	△	△	○	△	▼	△	◎
ディーラ	セット2	3100	△	△	△	△	○	△	○	▼	▼
ガブラウド	セット2	2600	○	△	▼	▼	○	▼	△	○	△
アン・スンイン	セット2	3400	△	◎	▼	▼	○	○	○	▼	▼
安斉 藤二	セット3	1500	▼	△	△	△	△	△	▼	△	△
米沢 吾郎	セット3	1800	△	○	▼	○	△	▼	△	▼	○
熊倉 人吉	セット3	2400	▼	△	▼	◎	○	▼	△	◎	○
徳山 敬二	セット3	2600	△	▼	▼	○	○	▼	△	△	△
星野 陽平	セット3	1700	△	▼	▼	△	○	▼	○	▼	△
香山 孝明	セット3	1300	△	△	△	△	▼	○	▼	▼	△
ソマーズ	セット3	3500	▼	△	▼	▼	△	▼	▼	△	◎
グローム	セット3	2600	△	▼	▼	○	▼	▼	▼	△	○
ペリクルス	セット3	2000	△	▼	▼	▼	○	▼	○	▼	○
ワン・メイファ	セット3	3000	▼	◎	△	△	○	△	▼	○	○

華麗なる攻めを!

補強セットA

芸術クロスの男前参上

外国籍選手のバギレラ(SMF)に注目。芸術的なクロスを打てるだけでなく、すべての能力が高い。コメントでハンサムだと言われるのもご愛嬌だ。必ず獲っておこう。小久保真吾(FW)の能力も総じて高い。兼元聡(SMF)もバギレラほどでないにせよ十分すぎるほどの戦力だ。この3名を獲得すれば、どの初期セットでも攻撃力がグンとアップ。



バギレラ(SMF)
クロスの達人。彼のために戦術をサイドアタックしてもいいほどだ。



兼元聡(SMF)
バギレラと両サイドを担える選手。守備力は、こちらのほうが高いのだ。

選手名	ポジション	決定力	パス	クロス	ドリブル	テクニック	FK技術	ヘディング	タックル	パスカット	セービング	ハイクロス	飛び出し	筋力	キック力	走力	瞬発力	スタミナ
柴田 実	GK	▼	▼	▼	▼	▼	△	▼	▼	▼	△	○	△	○	△	▼	△	△
秋田 逸郎	CDF	▼	△	▼	▼	△	▼	△	○	△	▼	▼	▼	○	△	△	△	△
眞田 哲太	CDF	▼	△	▼	▼	△	▼	○	△	△	▼	▼	▼	○	△	△	△	△
松元 浩一郎	SDF	△	△	△	○	△	△	△	△	△	▼	▼	▼	△	△	△	△	△
原 陽介	DMF	△	△	▼	▼	△	△	△	△	△	▼	▼	▼	△	△	△	△	○
兼元 聡	SMF	△	△	○	○	△	△	△	△	△	▼	▼	▼	△	△	△	△	○
バギレラ	SMF	○	○	◎	○	○	○	▼	△	△	▼	▼	▼	○	○	△	○	○
岡島 憲	OMF	△	△	△	○	△	△	△	▼	▼	▼	▼	▼	△	△	△	△	○
鮫嶋 海	OMF	△	△	△	○	△	△	▼	▼	▼	▼	▼	▼	△	△	△	△	○
小久保 真吾	FW	○	○	△	△	○	△	○	▼	▼	▼	▼	▼	○	○	○	○	○
丸田 章雄	FW	○	△	▼	△	△	▼	△	▼	▼	▼	▼	▼	△	△	○	△	△

能力値の評価は◎>○>△>▼の4段階

鉄壁の守りだ!

補強セットB

重戦車、現る!

外国籍選手のモルドク(DMF)が最大の目玉。豊富な運動量で中盤の要として圧倒的な存在感を示す。ゴツさに似合わずパスが得意な一面も。モルドクの陰に隠れがちだが、平塚孝司(CDF)の守備力もかなりのもの。この2名を獲得するだけで、守備力が大幅に強化されるだろう。余裕があれば、パサー雨宮末男(OMF)も候補に。



モルドク(DMF)
高い能力で中盤を支配する重戦車。攻防両面で大活躍してくれる。



平塚考司(CDF)
守備力はモルドクに引けを取らない。ベテランゆえ、引退時期に注意。

選手名	ポジション	決定力	パス	クロス	ドリブル	テクニック	FK技術	ヘディング	タックル	パスカット	セービング	ハイクロス	飛び出し	筋力	キック力	走力	瞬発力	スタミナ
新田 光政	GK	▼	▼	▼	▼	▼	△	▼	▼	▼	○	△	△	△	○	▼	○	△
平塚 孝司	CDF	△	△	△	△	△	△	○	○	○	▼	▼	▼	○	△	○	○	○
出口 健介	CDF	△	△	△	▼	△	△	○	△	△	▼	▼	▼	△	△	△	△	△
玉屋 正	SDF	△	△	△	△	△	△	△	○	△	▼	▼	▼	△	○	△	△	○
モルドク	DMF	○	◎	△	○	○	○	○	○	△	▼	▼	▼	◎	△	○	○	○
大倉 豪	SMF	△	△	○	△	△	△	△	△	△	▼	▼	▼	△	○	△	△	○
石丸 嵐	SMF	△	△	△	△	△	△	△	△	△	▼	▼	▼	△	△	○	△	△
雨宮 末男	OMF	△	○	○	△	△	○	△	▼	▼	▼	▼	▼	△	△	△	△	○
村木 正明	OMF	△	△	△	△	△	△	△	△	△	▼	▼	▼	△	△	△	△	△
根岸 栄吉	FW	○	△	△	△	△	△	○	▼	▼	▼	▼	▼	△	○	△	△	○
田崎 真之介	FW	○	△	△	△	△	△	○	▼	▼	▼	▼	▼	△	△	△	○	△

能力値の評価は◎>○>△>▼の4段階

バランス重視

補強セットC

悩めるロシアの秘密兵器

外国籍選手のラコブチェフ(FW)が最大の魅力。伸び悩んでいるというメッセージが出るが、若いので成長は大いに期待できる。能力もズバ抜けていると言っていい。ラコブチェフをフォローするのが、江口大紀(OMF)と今泉富士夫(OMF)。両名ともなかなかのパサーだ。海野壮太(DMF)、堀越壮太(GK)の壮太コンビを迎えれば守備も心配無用だ。



ラコブチェフ(FW)
悩める天才? 成長すると本国代表に選ばれるほどのストライカーに。



江口大紀(OMF)
どの初期セットでも司令塔として活躍できる。やや不満が溜まりやすい。

選手名	ポジション	決定力	パス	クロス	ドリブル	テクニック	FK技術	ヘディング	タックル	パスカット	セービング	ハイクロス	飛び出し	筋力	キック力	走力	瞬発力	スタミナ
堀越 壮太	GK	▼	△	▼	▼	▼	△	▼	▼	▼	○	△	○	○	△	▼	○	△
牧野 正二	CDF	▼	△	▼	▼	▼	▼	○	○	△	▼	▼	▼	△	△	△	△	△
川合 公雄	SDF	△	△	○	△	△	△	△	△	△	▼	▼	▼	△	△	○	△	△
大和 信一	SDF	▼	△	△	△	△	△	▼	△	△	▼	▼	▼	△	△	△	△	△
海野 壮太	DMF	△	○	○	△	△	△	△	△	○	▼	▼	▼	△	△	△	△	○
中沢 勝次	DMF	△	△	△	△	△	△	△	△	△	▼	▼	▼	△	△	△	△	△
武井 学	SMF	△	△	△	△	△	△	▼	△	△	▼	▼	▼	△	△	△	△	△
江口 大紀	OMF	△	○	△	△	○	△	△	△	△	▼	▼	▼	△	○	△	△	○
今泉 富士夫	OMF	△	○	△	△	△	△	△	▼	▼	▼	▼	▼	△	△	△	△	△
ラコブチェフ	FW	○	○	○	○	○	○	○	▼	△	▼	▼	▼	○	○	○	○	○
三津口 孝司	FW	△	△	▼	△	△	▼	△	▼	▼	▼	▼	▼	△	△	△	△	△

能力値の評価は◎>○>△>▼の4段階

攻略リプレイ
REPLAY

さいたまブルースJ1昇格への道!

1年目──1st year

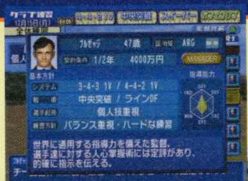
さいたまブルース始動!

「さいたまが好き、青が好き」ということでさいたまブルースで決定。「せっかくのリプレイ記事なんだからもっと面白い名前を付けろ!」なんて言わないで。どんな名前でも数年プレイしていれば愛着が湧いてくるもの。それが「サカつく」の持つ魔力。さいたまブルースがJ1に昇格するまでの道のりを報告していくぞ。

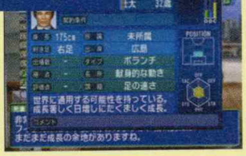
CLUB DATA

ホームタウンはさいたま市。字面が良い。響きが良い。「さいたま〜」と実況されるとなんかうれしい。





監督はイケイケ攻撃サッカーが大好き。中央突破の真髄を教えてもらおう。



補強セットからは、各ポジションの選手をケチらず獲得。

浦和レッズ、大宮アルディージャのホームでもある。

ホームタウン	埼玉県さいたま市
選　手	初期3 補強C
監　督	ブルゼッジ
システム	3–5–2　1V
戦　術	中央突破

1年目 1月 初めが肝心!キャンプIN!!

1年目は育成の年。開始前から描いていたプランだ。戦術とシステム練習はパスし、ひたすらフィジカルを鍛える。キャンプでもフィジカルトレーニングを重視。「貧弱なボクが見違えるようなマッチョになったぞ!」という目論見だ。キャンプ後の通常メニューには、フィジカル系に個人技と連携強化を盛り込む。この方針は意外な効果をもたらすのだった。

まずは基礎から

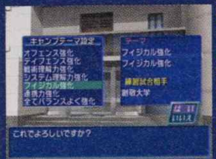


フィジカルトレーニング向きのキャンプ地は信州と熊本。

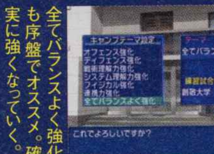
からのアドバイス〜キャンプ編〜



キャンプではテーマを決めて、集中トレーニングを行います。2つのテーマを同じものにすると、効果が2倍になるんですよ。「全てバランスよく強化」だけは、1つしか選べませんが、チーム力の底上げにはバッチリのテーマなんです。



フィジカル強化×2で、身体能力が大幅アップする。序盤でオススメ。



全てバランスよく強化も序盤でオススメ。確実に強くなっていく。

■テーマ別効果とキャンプ地別効果

効果は++>+>->--の順

テーマ	メンタル 統率力	メンタル 判断力	メンタル 読み	メンタル メンタリティ	メンタル 視野の広さ	メンタル 攻撃意識	メンタル 守備意識	スキル 決定力	スキル パス	スキル クロス	スキル ドリブル	スキル テクニック	スキル FK技術	スキル ヘディング	スキル タックル	スキル パスカット	スキル セービング	スキル ハイクロス	スキル 飛び出し	フィジカル 筋力	フィジカル キック力	フィジカル 走力	フィジカル 瞬発力	フィジカル スタミナ	ポジショニング 中央適正	ポジショニング 左サイド適正	ポジショニング 右サイド適正	ポジショニング GK	ポジショニング CDF	ポジショニング SDF	ポジショニング DMF	ポジショニング SMF	ポジショニング OMF	ポジショニング FW	ポジショニング WING	戦術 戦術(中央突破 サイド攻撃 カウンター)	戦術 プレッシング	戦術 オフサイド	システム システム(1,2,3トップシステム 3,4,5,6ハーフシステム 1,2,3ボランチシステム 3,4,5バックシステム)	プレイスタイル ストライカー	プレイスタイル ポストプレイヤー	プレイスタイル パサー	プレイスタイル ドリブラー	プレイスタイル ウインガー	プレイスタイル ストッパー	プレイスタイル スイーパー	プレイスタイル リベロ
オフェンス強化						++	--	++	++	++	++	++	++	++	-	-	-	-	-		+	+										++	++	++	++	+				++	+	+	+	+			
ディフェンス強化						--	++	-	-	-	-	-	-	++	++	++	++	++	++	+			+	+				++	++	++	++						+	+							++	++	++
戦術理解力強化								+	+	+	+	+	+		+	+	+	+	+						++	++	++									++	++	++									
システム理解力強化	+	+	+		+																																		++								
フィジカル強化	++	++	++	++	++															++	++	++	++	++																							
連携力強化				+	+				+			+																														++					
全てバランスよく強化	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+								

効果はA>B>Cの順

都道府県・国名	施設名	メンタル 統率力	メンタル 判断力	メンタル 読み	メンタル メンタリティ	メンタル 視野の広さ	メンタル 攻撃意識	メンタル 守備意識	スキル 決定力	スキル パス	スキル クロス	スキル ドリブル	スキル テクニック	スキル FK技術	スキル ヘディング	スキル タックル	スキル パスカット	スキル セービング	スキル ハイクロス	スキル 飛び出し	フィジカル 筋力	フィジカル キック力	フィジカル 走力	フィジカル 瞬発力	フィジカル スタミナ	ポジショニング 中央適正	ポジショニング 左サイド適正	ポジショニング 右サイド適正	ポジショニング(GK,CDF SDF,DMF SMF,OMF WG,FW) 現在ポジション	ポジショニング(GK,CDF SDF,DMF SMF,OMF WG,FW) その他のポジション	戦術(中央突破 サイド攻撃 カウンター) 選択中の戦術	戦術(中央突破 サイド攻撃 カウンター) 選択していない戦術	戦術(中央突破 サイド攻撃 カウンター) 戦術フリーの場合	戦術 プレッシングON ラインディフェンス	戦術 プレッシングOFF スイーパー選択	システム(1,2,3トップシステム 3,4,5,6ハーフシステム 1,2,3ボランチシステム 3,4,5バックシステム) 選択中のシステム	システム 選択外のシステム	プレイスタイル(ストライカー ポストプレイヤー パサー ドリブラー ウインガー ストッパー スイーパー リベロ)
北海道	フェアドーム富良野	B	B	B	C	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	C	C	C	A	B	A	B	B	A	B	A	B	B
青森	津軽シースタディオ	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	C	C	C	A	B	A	B	B	A	B	A	B	B
群馬	エスタディオ草津	B	B	B	C	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	C	C	C	A	B	A	B	B	A	B	A	B	B
東京	羽田総合競技場	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	B	B	A	A	B	B	B	B	B	C	C	C	C	B	A	A	A	A	B	A	B	A	A	B	A	B	B
長野	信州アルプスビレッジ	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	A	A	A	A	A	B	B	B	A	B	A	B	B	A	B	A	B	B
富山	メディシャイン富山	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	C	C	C	C	B	A	A	A	A	B	A	B	A	A	B	A	B	B
奈良	グランドパルク奈良	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	B	A	C	C	C	A	B	A	B	B	A	B	A	B	B
滋賀	琵琶総合運動公園	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	C	B	A	A	A	A	B	A	B	A	A	B	A	B	B
鳥取	鳥取デューンシェル	B	B	B	A	B	B	B	B	C	C	B	C	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A	B	A	B	B	A	B	A	B	B
愛媛	愛媛ムーヴアリーナ	B	B	B	C	B	B	B	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	C	C	C	A	B	A	B	B	A	B	A	B	B
熊本	阿蘇マウントヴィラ	B	B	B	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C	C	C	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A	B	A	B	B	A	B	A	B	B
沖縄	マリンアクト那覇	A	A	A	A	A	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	B	A	C	C	C	A	B	A	B	B	A	B	A	B	B
アメリカ	ロサンゼルス	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	C	C	C	C	C	C	A	C	A	C	B	A	A	A	C	C
イタリア	レッジョ カラブリア	B	A	A	B	A	B	B	B	B	B	A	A	B	B	B	B	B	B	B	A	B	A	A	A	B	B	B	A	B	A	C	B	A	A	A	B	B
オーストラリア	メルボルン	A	A	A	A	A	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	C	C	C	C	C	C	B	C	B	C	C	B	B	B	C	C
サウジアラビア	リヤド	A	A	A	C	A	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	C	B	C	C	B	B	B	C	C
ジャマイカ	キングストン	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	A	A	A	A	A	C	C	C	B	C	B	C	C	B	B	B	C	C
スウェーデン	イエテボリ	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	B	B	A	C	A	C	B	A	A	A	C	C
ブラジル	サンパウロ	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	C	C	C	C	C	A	A	A	A	B	A	B	B	A	A	A	B	A
モロッコ	カサブランカ	B	B	B	B	B	B	B	A	B	B	A	A	B	B	B	A	A	B	A	B	B	B	B	B	C	C	C	B	B	B	C	C	B	B	B	B	B
ロシア	モスクワ	C	C	C	C	C	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	A	A	A	A	A	B	B	B	A	B	A	C	B	A	A	A	B	B
香港	ホンコン	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C

コラム COLUMN サッカーのキャンプ事情

寒い時期のキャンプと言えば暖かい南国。とはいえ、野球ほど寒さに弱い競技でもなく、暑すぎるのは返って困りものの ようだ。また、海外へはキャンプよりも遠征試合を行うことが多い。



海外遠征は近場のアジアが多い。試合に勝てば自信につながることだろう。



海外キャンプはオーストラリアが有名らしい。ゲーム中でも比較的安価に行けるキャンプ先となっている。

目指せ世界一!「サカつく3」大攻略!

1年目 3月～6月 クラブハウスを快適に!

いよいよシーズン開幕。やはり連戦連勝というわけにもいかず、苦戦を強いられる状況に。週に2試合のペースでスケジュールが進行するため、選手たちの疲労も溜まりやすくなっている。ケガにつながる前に、クラブハウスにサウナを設置して、疲労を軽減することに決定。序盤から1億円の出費は大きいが、いつかは必ず設置するもの。早め早めに手を打つのに、何の問題もないだろう。ケガをされるよりは、よっぽどマシなはずだ。

サウナを設置!



日々の疲れをリフレッシュ。長丁場のJ2ではありがたい設備だ。

からのアドバイス ～設備編～



何を設置するかは迷うところですね。疲労を抑えるサウナはイチオシです。また、敬遠されがちですが、意外と効果が高いのがカフェテリア。コンディションが良いと勝率もグンと上がりますよ。



選手の要望に応えられるよう、1カ所空けておくのも手だ。

CHECK POINT クラブハウス設備の効果

クラブハウスに建造できる設備はさまざま。どれもが選手育成の大きな助けになってくる。ただし、初期状態のクラブハウスには、3つまでしか配置できない。どの設備を優先するかは、クラブ状況にもよるだろう。その効果を紹介しておく。

サウナ	1億円	試合や練習の後に利用することで選手の疲労を軽減する。
娯楽室	1億円	ゲームなどを通じて、選手同士が交流を深める。
ジム	1億円	最新器具でフィジカル系のトレーニング効果がアップ。
カフェテリア	1億円	選手の食事などを手配。良コンディションを維持する。
カウンセリング室	1億円	メンタルケアの専門家により、不満の蓄積を抑える。

1年目 7月～9月 引き分けばかりで勝てない……

引き分けが続くもどかしい展開。先制点を挙げるものの、スタミナ不足で後半に追いつかれてしまう。フィジカル強化でさらなるスタミナを身につけるのが課題のようだ。スタミナの切れた選手を途中で交代でさせるべく、ゲームプランを立てる。すべての試合をダイジェストで見るのがベストだが、「年数を進める＝クラブのパワーアップ」と考えると、結果を見送ることも重要な選択だろう。勝てない悔しさは強くなってから晴らせ!

ケガ防止に選手交代



疲労が溜まっているほど接触プレイ時にケガをしやすい。そうなる前に交代させよう。

からのアドバイス ～試合編～



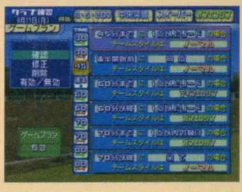
すべての試合をダイジェストで見ていますか? 1試合ごと楽しんで采配するのもいいですが、残念ながら勝率が大きく上がるわけでもないんです。すぐに結果を見るほうが勝てる場合もあるんですよ。



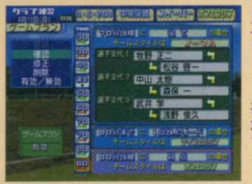
大一番や気になる試合以外は、サクサク進めていくといい。

CHECK POINT ゲームプランを立てる

チーム戦術画面で提案できるゲームプランは、10～15分刻みで試合の流れに口出しできるもの。ハイライトや結果を見送る時でも、試合にしっかり反映されるのがポイントだ。負けている時に攻め、勝っているときに守るよう指示を出しておけ。



後半まではノーマルスタイルで戦う。リード時にはディフェンシブに。



疲労がピークの70分で選手を交代。残り時間が少ない時に同点なら、果敢に攻めるよう指示する。

1年目 10月～12月 戦力補強で来季に備える

J2リーグも終盤戦。負けないが勝てない展開が続き、昇格争いからは転落してしまった。ある程度予想していたこととはいえ悔しい。ただ、悪いことばかりでもない。チーム力アップが終盤戦には自覚できたし、来季に備えた戦力補強もそれなりにうまくいったからだ。即戦力となるベテラン選手を獲得したので、来季はスタートダッシュを飾れるはず。数年後には引退する選手でも、未熟な「さいたまブルース」にとっては救世主なのだ。契約更改を済ませ1年目が幕を閉じる。



各クラブのベテラン選手が移籍金も安く頼りになる。

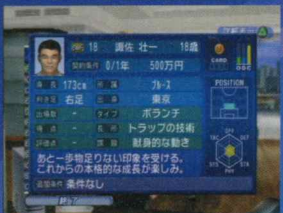


実力者とはいえ、チームになじむまでは数カ月かかる。

新戦力に期待!



ベガルタからやってきた森保選手。弱点の守備を補う。



ユースから昇格した諏佐選手。数年後のボランチ候補筆頭だ。

からのアドバイス ～補強編～



補強はチーム強化の近道です。「世界に通用する可能性」とのコメントの持ち主で、契約金の安い選手がいれば、ドンドン獲得していくといいでしょう。ゲーム序盤はそれでかなり楽になりますよ。



選手枠にはいつも2人くらいの空きを作っておくといい。

1年目の結果

J2順位は6位! まずまず……かな?

1年目を振り返ってみると、やはり引き分けの多さが目に付く。スタミナと控え選手の実力不足で失点が多かったのが良くなかった。ただ、連敗も少なかったため、順位は6位と健闘した。2ケタ順位を覚悟していたので、わずかながら賞金を得られたのはうれしい誤算だ。少し無理をして、守備力の高い選手を獲得していれば、J1昇格やもう少し上の順位をねらえたかもしれない。フィジカル面の強化が来年にどうつながっていくかが、楽しみかつ重要なポイントだ。なお、クラブハウスにはサウナとジムを設置した。

1年目終了時のチーム力と連携

スタミナとフィジカルが伸びてきた。リーグ終盤戦の連勝で効果のほどがうかがえる。



連携強化のメニューは少なめだが、それなりにラインが形成された。これは意外な結果だ。



2年目――2nd year

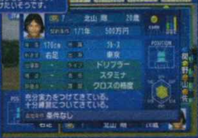
2年目 1月 黄金(ゴールデン)ルーキーを獲れ!

スカウトに新人捜索をサボらせていたため、優先交渉の中には優秀な選手がいなかった。しかし、自由に交渉できる新人選手の中にキラリと光る逸材たちを発見! 他クラブとの競合で奪われた選手も多かったが、「さいたまブルース」に興味を示してくれた北山剛(OMF)の獲得に成功する。即戦力かつ未来の中心選手として、頼りにしてよさそうだ。2年目の「さいたまブルース」は彼を中心にクラブ作りをしていくことになる。

他クラブとの競合!



「未来の代表候補」となる選手は、他のクラブも放っておかない。契約金で差をつけろ。



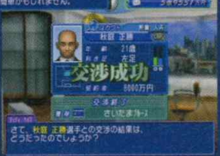
天性を感じさせる北山の実力。この時点で留学第一号選手にすると決意。将来が楽しみだ。

からのアドバイス～新人獲得編～

新人獲得の際には、コメント欄をよく見ましょう。ほかのクラブと激しい競合になっても、当人の希望クラブと条件が合えば、交渉が有利に運べるはずです。契約金をケチらないことも大事ですよ。



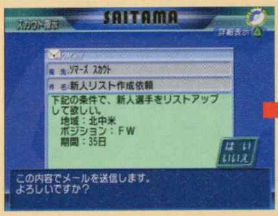
条件が合えば獲得のチャンスだ。提示された契約金に上積みすれば、かなりの確率で落とせるだろう。



2000万円ほどの契約金アップで、みごと選手を獲得。未来への投資と思えば、安いものだろう。

CHECK POINT 優先交渉を活用!

スカウトに新人捜索をさせて、有望な選手を発見していると優先交渉権を得られる。他クラブとの競合にならずに、新人と契約できるのだ。金のタマゴとなる選手を発見するためにも、新人捜索能力の高いスカウトを1人は雇っておくべきだ。





新人選手の捜索にも得意な地域やポジションがある。外国籍の新人を発見することもあるぞ。ギャンブル要素が強いがアタリを引けば大ラッキー。

2年目 2月～6月 絶好調で連戦連勝!

「さいたまブルース」の時代がついに来たー! 新人の北山の活躍もさることながら、福士とラコブチェフの2トップが大当たり! 昨年より磨きがかかったプレイは、フィジカルと連携強化のおかげらしい。2人で得点王争いを繰り広げるほどの攻撃力。守備の甘さが目に付き、痛い引き分けや取りこぼしがあるものの、上位にピッタリと食いついていく。前半26節が終了した時点で3位と、好位置をキープすることに成功したのだ。

福士哲司が大爆発!



ゴール前での2トップの動きが素晴らしいものに。巧みな連携を演出するのは北山のパスだ。

折り返し時点で3位に!



1位のヴェルディとは勝ち点1の僅差。負け数が4つしかないのも大きな進化と言えよう。

2年目 7月～8月 不満の声を抑え込め!

クラブが勢いづくと浮上してくる問題が選手の不満である。人間関係や金銭面での待遇、果てはクラブハウスの設備にまで文句を言ってくる。わかりやすく言えば、選手がワガママ放題に調子に乗り始めるのだ。ガツンと取り締まるぞ、と思いつつもついつい甘くなって現金を渡してしまうダメな代表。好調を維持するためにも、選手のご機嫌取りに必死になってしまう。それにしても、選手の偉そうな態度には泣けてくる……。

人間関係……!



ベンチウォーマーゆえの嫉妬か!? 仲の悪い者同士は、連携のラインも形成されにくいぞ。

設備の不満……!



キャプテンの海野は設備に不満があるらしい。カフェテリアを置いたら許してくれるかい?

からのアドバイス～シーズン編～

シーズン中にも選手たちは成長していきます。普段の練習メニューだけでなく、試合に勝利して経験を積むことでも能力が上がっていくのです。つまり、勝てば勝つほど強くなっていくことになりますね。試合数の多いJ2リーグでは、昇格をねらうためにも1つでも多くの勝利を手にしていきたいところです。手強いクラブ相手には、プレミアム賞金をかけるなどして対処していきましょう。

勝利することで成長!



勝利はクラブを成長させる! 格上や互角の相手に勝利するほど、成長が見込めるはずだ。



勝ち続けると、好調の波を感じ取れるはず。こうなれば、怖いものはなくなる。調子を維持しよう。

プレミアム賞金はケチるな



プレミアム賞金でやる気を呼び起こそう。負けや引き分けなら払わなくて済むので、何もしないよりかけたほうがいい。



勝利で1000万円のボーナスを獲得できる。プレミアムに500万円をかけたとしても、すぐに回収できるのだ。

からのアドバイス～不満解消編～

選手の不満はクラブが大きくなっても起きる深刻な問題です。いくら実力のあるクラブでも、不満を抱えた選手ばかりでは、本当の力は発揮できないでしょう。不満を解消するには、選手の要望に応えるのが一番です。面会アイコンに青や赤のフキダシが出たら、必ず選手の話を聞くようにしてあげてください。各選手ごとの性格をつかんで、正しい選択肢を選べば、不満を解消できますよ。

こまめな面会を!

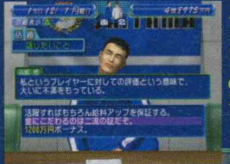


名前の横に「!」マークが出ていたら、会話ができる。放っておかないで悩みや要望を聞いてやろう。



移籍を申し出る選手を何とか食い止めよう。クラブに必要な選手であることを伝えるといいぞ。

要求を聞き入れよう



三択の中には不満を解消させる答えがある。間違えると、さらに不満が溜まってしまうのだ。



娯楽室で人間関係を、カウンセリング室でその他の不満を解消させてやろう。設備投資を惜しむな。

2年目 9月 ケガ人続出で大ピンチ!

J1昇格は余裕かなと思っていた矢先、ショッキングなアクシデントが発生! ラコブチェフ、江口、浅野、といった主力が次々と重傷を負ってしまったのだ。グラウンドの整備を怠ったのか不運が重なったのか、原因は定かではないが一大事。主力を欠いた「さいたまブルース」は、ズルズルと引き分けと敗北を重ね、昇格争いレースの最後方へと追いやられてしまう。選手層の薄さが、ここまで命取りになるとは思っても見なかった。

主力が次々と負傷……!



事件は試合の後半に起こる。選手交代のタイミングを誤った自分の責任だろう。

CHECK POINT ケガを防止するために

先に述べたとおり、疲労しているときに接触プレイを起こすと、かなりの確率でケガをしてしまう。試合の前後には必ず休養を取るようにしておきたい。また、グラウンドの整備を怠ると、練習中のケガが発生しやすくなる。手入れは入念に!



秘書のこのセリフが出たら、いつケガ人が出てもおかしくないぞ。



選手交代は、ケガ防止にも采配的にも効果的。ゲームプランやダイジェストで対応していこう。

からのアドバイス ～ケガ編～



選手のケガはねんざなどの軽いもの（全治2週間程度）から、靭帯損傷などの重度のもの（全治6カ月）までさまざまです。控え選手にも厚さを持たせないと、イザというときに困りますよ。



全治3週間でも6試合も欠場することに。主力だと厳しい。

2年目 10月～12月 白熱の昇格争い!

苦境に立たされながらも、昇格争いを続ける「さいたまブルース」。リーグ前半戦での貯金が利いたのか、残り1クールの時点でも3位キープに成功する。終盤戦に入り、次々と復帰してくる主力選手たち。J1昇格に向けて、意図しないうちにドラマチックな展開になってきた。1位ヴェルディと2位ヴァンフォーレ甲府を直接対決で下したのが決定的となり、第50節で2位に浮上。最終節でJ1昇格の夢を果たした。この瞬間、誰もいない職場で小さくガッツポーズ!

目標は2位昇格



ヴェルディが終盤にかけて猛チャージ。何とか2位をねらう。



得点王のラコブチェフが大ケガ。相棒の福士が孤軍奮闘の意地を見せる。



第51節に復帰したラコブチェフが、鬱憤を晴らすかのように大暴れ。昇格を決定付けるゴールをゲット!

J1昇格



J2準優勝で賞金6億円を獲得。これは大きいボーナスだ。

からのアドバイス ～昇格争い編～



昇格争いでは、ライバルとなる上位クラブとの直接対決がカギを握ります。多額のプレミアム賞金をかけてしまって問題ないでしょう。J1昇格が決定すれば、何倍にもなって返ってきますからね。



格下の相手にも取りこぼしは許されない。プレミアムを。

2年目の結果

みごとJ1昇格!だが代償は大きく……

何とか2年目にしてJ1昇格を果たすことができた。北山の獲得とフィジカル&連携面の強化が実った結果だろう。ケガ人さえ出さなければ、優勝昇格もあり得ただけに、疲労へのケアと控え選手の重要性を痛感させられた。J1へ昇格が決まったとはいえ、不安要素は多い。ケガ人を出したままの挑戦になること、感動の昇格劇の舞台裏でドロドロと渦巻いていた不満を抑えきれなかったこと、2つの事実が重くのしかかる。J1での苦戦を予感しつつも、新たな舞台で戦える喜びを素直に受け止める。なお、クラブハウスにはカフェテリアを設置した。これが終盤戦での支えになっていたのか?

2年目終了時のチーム力と連携力



1年目よりもさらにスタミナがアップ。全体的にもひと回りほどパワーアップしたようだ。



ボランチ兼キャプテンの海野を中心にチームワークもまとまってきた。北山の存在も大きい。

まとめ J2リーグの勝ち抜き方

勝ちグセをつけろ!

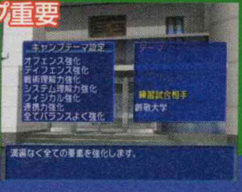
リプレイでは2年目でJ1へ昇格することができた。だが、2年目終了時で昇格できなかった人も多いだろう。ここでは、リプレイ中で注意すべきだったところを再チェックし、厳しいJ2のサバイバルを勝ち抜く方法を伝授していく。最も大事なことは、勝ちに慣れること。成績よりも成長面において、勝つことが重要なのだ。実戦での勝利はどんな練習よりも効果があるぞ。

プレミアムをかける



勝利ボーナスでお釣りがくる500万がいい。育成費用だと思え!

キャンプ重要



キャンプは必ず実施。「すべてバランスよく」も効果が高い。

長丁場に耐える

J2リーグ全52節は非常に長い戦い。練習メニューで試合前には休養を入れておきたい。疲労が溜まっていては、勝てる試合も勝てなくなってしまう。長丁場とはいえ1勝は重たいのだ。



自動休養だけで不安な場合は、こまめに臨時休養を設定する。

ケガ人だけは出さない

選手層の薄さはゲーム序盤の隠れた問題点。資金不足のため、レギュラー以外の補強が難しいからだ。ケガ人を出すと、チーム力がガクンと落ちてしまうだろう。主力を大事にしていけ。



主力がケガする前に選手交代。これだけでも全然違う。

3年目——3rd year J1での戦いの結果をちょっとだけ報告

3年目 1月～6月 全然勝てないんですけど!?

北山をネット留学（体験レポート参照）させたあと、不安と緊張の中、夢のJ1リーグが開幕する。ラコブチェフと福士の連携攻撃は十分に通用した。がしかし、相手クラブの攻撃力も段違い。後半の失点で毎度の逆転負けを喫してしまう。引き分けに持ち込めない厳しさがJ1の底力なのだろうか。とにかく全然勝てません！ 1stステージはブッちぎりの最下位でした。早くも降格に赤信号が点滅。どうする「さいたまブルース」!?

監督交代が裏目に……



ケチのつき始めは監督交代。ほかの監督の年俸が高く、グレードの低い監督になったのだ。

J1は競合ぞろい！



ボールの支配率がダントツに高く、手も足も出ない状況に。ここまで手強いとは……。

3年目 7月～12月 無念のJ2降格……

どうにもなりませんでした。背水の陣で挑んだ2ndステージも、ズルズルと敗北が続く。いくつか勝利と引き分けをものにするも、順位は下から数えたほうが早いあり様。1stステージの成績が足を引っ張り、良い所なしで降格が決まってしまった。J2準優勝時のチーム力を過信して、補強を怠ったのが敗因だろう。J2準優勝賞金とJ1昇格時の高額スポンサー料で、良い選手を補強しておくべきだったと後悔する。しかし、負けグセがついたままではなかった。J1リーグと別に行われたオリエンタルカップでなぜか優勝できてしまう。この勝利と賞金を元に、J2リーグでもう一度暴れるしかない。J1へは必ず1年で戻ってみせる！と心に誓うのであった。

オリエンタルカップは制覇！



アジアの強豪にはなぜか強かった。優勝賞金を手土産に再び混乱のJ2へと舞い降りる！

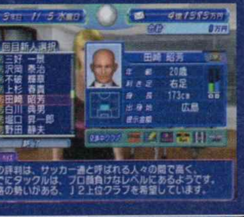


からのアドバイス ～世代交代編～

ゲームを数年進めていくと、初期セットの選手たちは引退していってしまいます。主力選手がいつ引退してもいいように、次世代の選手の獲得をつねに心がけていましょう。控えもベテランばかりのクラブでは、ふとした瞬間にチームがガタガタになってしまいますよ。



頼りにしていたベテラン選手もいつかは去ってしまう。後継者はしっかり用意しておけ。



毎年行われる新人獲得は、若手補強に持ってこいの場。有望選手を他クラブに渡すな！

CHECK POINT J1とJ2の違いとは？

一番の違いは試合数で、J1リーグは、1stステージ、2ndステージともに15試合の全30試合。前期後期制になっているため、1勝が非常に重いのだ。また、名乗り出るスポンサーも大企業が増えてくる。J1に残り続けることは、多額の資金を手に入れるチャンスだろう。しばらくは、J2とJ1を行ったり来たりすることになるが、育成と補強を怠らなければ必ずJ1に定着できる日が来るぞ。



週に1試合だけなので、練習にも力を入れられる。J1のクラブが強いゆえんはここにある。

地道に力をつけていこう



J2に降格したとしても、チームがいきなり弱くなるわけではないが、補強はいつでも大切だ。

体験レポート ネットワーク機能で留学や対戦が可能に！

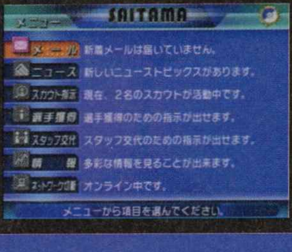
さらに広がる「サカつく」ワールド

「サカつく3」は、PS2専用ネットワークアダプターに対応している。ネットワーク環境があれば、自分のクラブを見知らぬ誰かの育てたクラブと対戦させたり、オフラインでは行けない秘密の場所へ選手を留学させられるのだ。また、PS2専用ネットワークアダプターだけでなく、Playstation BB Unitにも対応している。HDDに「サカつく」をインストールすると、試合前などの読み込み時間が若干短くなるぞ。今回はネット留学を体験することができた。そのシステムと選手の成長ぶりを紹介していこう。

PS2専用ネットワークアダプターが必要



定価3,980円で、6月12日より店頭販売開始！



オンラインで「サカつく」ファンとクラブを競い合えるぞ。

ネットニュース PCで最新情報をチェック！

オンライン状態にしていると、オフィスのPCからネットニュースを受信できる。ネット留学先の情報や大会の告知など内容はいろいろ。「サカつく3」を起動させて、ネットニュースを毎日チェックするのが日課になるときも近いぞ。



ネット留学先や大会の情報は、随時更新される予定らしい。大会は「サカつく」ファン同士で熱く盛り上がること間違いなしだろう。

ネット留学 どこに行けるかはお楽しみ？

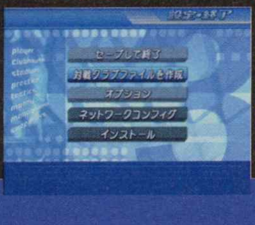


大幅成長!!

リプレイ記事に登場した北山をネット留学の募集先となっていたホンコンに送った。ネット留学には2年以上の時間が必要だが、その成果は通常の留学とはひと味違うようだ！

ネット大会 自慢のチームをエントリー！

ネットニュースで告知される大会には、オンラインでデータを送信することでエントリーできる。トーナメント形式やリーグ形式などで、全国の「サカつく」ファンのクラブと戦えるのだ。ネットで活躍させる強いクラブを今から育てておこう！



ネット対戦では今現在のクラブで戦う。対戦用のデータは、オフラインで戦うためのもの。

ドリマガ特集







今回の取材の過程で、世に知られていないエピソードや、貴重な当時の資料も続々！　現代に甦るオールドゲームの秘密など、新旧有名作品の秘話に迫りまくるぞ。今回も必見だ！

今やヒット作の「続編」が出るのはゲーム業界の常識だが、それぞれの名作はそもそもどういった経緯で生まれてきたのだろう？　「続きを見せろっ！」シリーズ第2弾は、「あのシリーズを追え！」指令のもと、西へ東へ名作を大追跡！

あのシリーズを追え！

続・続きを見せろっ！

あの名作の真相を追え！ 1

R-TYPEは本当に最後なのか!?

発売を7月に控えている「R-TYPE FINAL」は本当にシリーズ最後の作品なのか？　名門メーカー・アイレムが経た紆余曲折と、今回「R-TYPE」が、本当の最後を迎えることになった真相とは？　「絶体絶命都市」を開発したプロデューサー・九条一馬氏が「R-TYPE」のフィナーレに向けて仕掛けたモノを求め、ドリマガ取材班は石川県のアイレムを直撃取材！　「最後のR-TYPE」に込められた開発者のメッセージを受け止めよ！



アイレムソフトウェアエンジニアリング(株) 開発2課 プロデューサー兼ディレクター
九条一馬

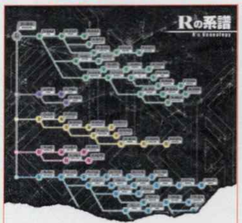
目指したのは100年遊べるシューティングです

九条■僕が「R-TYPE」を初めて見たのは大学3年の時。当時は反射レーザーとかを見て「面白いことを思いつくヤツがいるんやなぁ」って思って見てましたね。僕自身がアイレムに入ったのは、すごく単純なんですけど、「ドラゴンクエスト」みたいなRPGを作りたくて入ったんですよ。だけど、ご存じの通りアイレムは家庭用は弱くて、アーケードのほうが強かったんですね。じゃあ、なんでアイレムに入ったんや？ というと、ナムコさんやコナミさんみたいな超大手よりも、ちょっと小さいくらいの（メーカーの）ほうが自分の好きなことができるかなって思ったからだったんですよ（笑）。ちなみに、僕がアイレムに入った頃はアーケードの開発が8人。1本のゲームに企画が1人いて。それにデザイナーとプログラマーが2人ずつ。あとはサウンドは1人でほとんどのゲームを兼ねてるみたいな感じでしたね。全体で30人ぐらい。家庭用の開発を入れると40人ぐらいという会社でした。で、アイレムはその後、ゲーム会社として紆余曲折があったわけですけど（※下参照）、場所が石川県に移ってから5～6年前に、僕もここにやって来たんですね。そうしたら「R-TYPE」の「Ⅰ」と「Ⅱ」をカップリングした移植作を出すというので、僕がやることになって、その次の「Δ（デルタ）」では、企画の立ち上げから参加することになったんです。シューティングゲームって、あまりキャラクター性がないのが不満で、「デルタ」では機体選択もできるようにして、それを全面に出してみたんですね。

――今回「ファイナル」と打ち出し、「R-TYPE」はもう最後だ！ と銘打ってますが、その理由と経緯というのは？

九条■前に『ドリマガ』さんの「シューティング、未だ終わらず！」という特集の時に触れられてましたけど、近年シューティングに対しての関心度が低いのは、何もユーザーさんだけではないんですよ。実は開発者自身もシューティングに対して関心度が落ちてきているという状況があって、頑張っていいものを作ってもあまり売れない。だったら……という感じで、正直現場サイドとしてもシューティングゲームへの制作意欲が明らかに低くなってきているのを感じるんです。それともう1つ。家庭用のシューティングゲームが売れない理由に、僕自身「実はそれはボリューム感の少なさ」があるのでは？ という思いがあるんです。例えばRPGだと「キャラが何百人登場！」とかあるのに、シューティングのパッケージの裏を見ると「全8ステージ、選択機体は3種類から！」みたいなことしか書いてないわけで。これじゃあ、お客さんも買わないでしょ、と（笑）。で、僕としては作るなら、「（R-TYPE）3」の次の「4」とか、「デルタ」の次の「デルタ2」とかはイヤだったんで

その数なんと99機体!? アイレム懐かしの機体も登場？



「Rの系譜」と呼ばれる機体進化図には、過去の機体はもちろん、アイレム懐かしの機体も多数登場する。「Mr.ヘリの大冒険」「イメージファイト」など、ファン感涙の機体が特徴的な攻撃方法そのままに登場をする？



「ミニカーを並べて眺めるような楽しみを再現したかった（九条）」という本作。プレイしていく中で、機体が次々と増えていく。



レアメタルのプラチナでできた機体やダイヤモンドでできた人類史上最も高い硬度を持つ機体も登場するとか。開発コストはほか機体の720倍……なんていう設定も1機ずつ楽しめる（笑）。

アイレムの歴史と「R」の系譜――

R-TYPEシリーズの歴史①	
1987.7	R-TYPE（アーケード）
1988.3	R-TYPEⅠ（PC）
1988.6	R-TYPEⅡ（PC）
1988.10	R-TYPE（SEGA MRAK・Ⅲ）
1988.12	R-TYPE（MSX）
1989.6	R-TYPE（X68000）
1989.12	R-TYPEⅡ（アーケード）
1991.3	R-TYPE（ゲームボーイ）
1991.7	SUPER R-TYPE（スーパーファミコン）
1991.12	R-TYPE COMPLETE CD（PCエンジン SUPER CDROM²）
1992.12	R-TYPE LEO（アーケード）
1992.12	R-TYPEⅡ（ゲームボーイ）
1993.12	R-TYPEⅢ（スーパーファミコン）

「最初のアイレムは20～30年前に大阪の元町が本社で、僕も15年前にそこに入社したんですね。入って『海底大戦争』を作ったんですけど、1995年にアイレムは業績不振でゲームから一時撤退するんです。当時100名はいたスタッフが散り散りになって、よく言われている『アイレムネットワーク』としてゲーム開発各社に散ったんですね。『R-TYPE』も1993年で一時タイトルが切れているでしょ？（九条）」





シューティングの代表作となった「R-TYPE」は1年経たずにPCエンジンに4面ずつに分けて移植され、大ヒットをする。





「Ⅱ」そして「LEO」はアーケードで、そして「Ⅲ」はスーパーファミコンオリジナル作品として登場した。

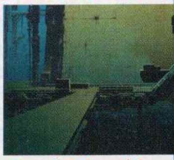
旧 irem → 新 irem

アイレムのロゴは、微妙に変わっているのがわかるだろうか？　21世紀の頭（2001年1月1日）に現在のロゴになったのだ。

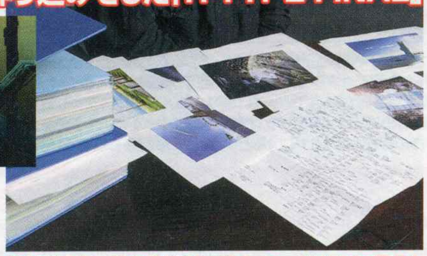


東京羽田空港から空路約1時間→石川県の小松空港から車で約30分。通勤は基本的に車という場所に現在のアイレムはある。数年前からゲーム事業も再開。

マネしようとしても不可能な作り込みをした「R-TYPE FINAL」

2Dペインターで描かれた各ステージのイメージイラストから正確な寸法も設定されつつ、ステージは3Dポリゴンで作られていく。巨大な水槽を螺旋状に進んでいく先にボスが登場するこのステージは、すべてのサイズが精緻に設定されている。



驚くほど分厚い設定資料を作り込み、ファイルはこの6冊分もあるという。何度も作り替えられた機体系譜図は100以上に及び、美術設定も精緻に描かれてからステージは作り込まれていったという。「最初は女の子のジョギングの吐息から始まって、後ろのほうの海にコロニーがささってるとかいうシーンを作ろうとも思っていたんですけどね(笑)。残念ながらボツにしました」

すよ。それならオレが「究極のR-TYPE」を作ったる! 今後、誰も超えられないような「R-TYPE」を作ったろう! って思ったんですね。

――開発期間とスタッフの規模は?

九条■構想自体は3年くらい。スタッフはピーク時で18名。サウンドを入れたら20名ですね(デザイナー8名、企画3名、アシスタント2名、プログラマーが最大時5名)。とにかく目指したのは、機体数は少なくとも3ケタ(100機以上)。そのためにファンの方から要望の多かった、昔のアイレムのゲームの機体も、資料を集めてきて盛り込んだり、当然「(R-TYPE)LEO」や「Ⅲ」など、歴代の機体も盛り込んであります。波動砲1つとっても、みんなに1日1個は書いてから帰ってくれって言って、出せるアイデアはすべて盛り込みましたよ。パワーをためてる間に援軍機がたくさんやってきて、一斉に波動砲を撃つヤツとか、もう「R-TYPE」に合わなくてもいいから出せってものまであります(笑)。ステージも遊び方次第で1つのステージに5つのパターンがありますし、ボスも1つで2カ月もアイデアを考え続けたヤツもいますからね。機体集めとともに、ものすごい組み合わせが楽しめますよ。

――振り返ってみていかがです?

九条■実際の制作期間は1年ちょっとなんですけど、スタッフからはよく言われたんですよ。「普通のシューティングゲームなら、もうとっくに終わってますよ」って(笑)。だけど、目指したのは「100年遊べるシューティング」ですからね。たぶん、今からどんなアイデアを出しても、今回の「FINAL」に入ってるネタとかぶると思うんですよ(笑)。それぐらい究極のモノを作った自信はあるし、100年間、22世紀まで遊んでもらえるボリュームは盛り込んだつもりです(笑)。これで「シューティングにトドメを!」って感じですね。だからこそ「シューティング・ファイナル」「サンクス・フォー・シューティング」なんですよ。でも改めて感じましたけど、強制スクロールのシューティングゲームって、普遍的な面白さがありますね。逆になんで売れないんだろう?っていうことへの回答を今回は盛り込んだつもりです。盛り込むモノはすべて盛り込みましたし、すごく満足してますよ。きっとみなさんも、このボリュームと面白さには満足してもらえるはずです。ぜひ「最後のR-TYPE」は見届けてほしいですね。

1つのステージが5パターンに変化!



幾多のステージの中には変化の要素を持つものもある。ステージの構成も敵の形態もそれによって変化する。水没していた面も、ひからびている場合は、敵も水生生物から空中を飛ぶ生物に進化をして登場。プレイごとに攻略は大きく変わる!

3Dゆえの演出の数々



コロニー内での戦闘となるステージ1。コロニーはぐるぐると回転をし、敵もしつこく攻めてくる。油断していると酔いそうなステージだ。

攻撃パターンも多彩を極める!



波動砲の攻撃も機体によって種類も変わる。戦略との組み合わせは、さらに無限大!







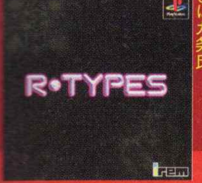

←初回特典には「R'sドッグタグ」が購入時にもらえる。その種類はなんと30。「刻印する機体データとかは全部僕が用意して1個1個ていねいにチェックしました(九条)」という逸品。中には貴重な機体も? どれがもらえるかは運次第だ!



→パッケージは無数の機体が印刷されたデザイン。「ベタなんですけど、パッケージを手に取ってオッと言ってもらいたかった」とは九条氏。1つ1つ時間をかけて作られた機体はじっくりと眺めてみよう。

R-TYPEシリーズの歴史②	
1998.2	R-TYPES(プレイステーション)
1998.11	R-TYPEΔ(プレイステーション)
1999.11	R-TYPE DX(ゲームボーイ)
2001.10	~R'sBEST~ R-TYPES(プレイステーション)
2001.10	~R'sBEST~ R-TYPEΔ(プレイステーション)
2002.11	R-TYPE(iアプリ)
2003.7	R-TYPE FINAL(プレイステーション2)

事業を立て直したアイレムは、現場スタッフの強い意向を受け、数年前からゲーム事業を再開。PS用には「R-TYPE」の「Ⅰ・Ⅱ」をカップリングした「R-TYPES」や、ポリゴンシューティングとしてオリジナルで作られた「R-TYPEΔ」などが作られた。昨年はPS2のソフトとして「絶体絶命都市」をリリース。満を持して「R-TYPE」最終作の「FINAL」が作られることに。



「ⅠとⅡのセットだから複数形で『TYPES』にしました(笑)」とは九条氏。



ポリゴンシューティングとなって生まれ変わった新作「Δ(デルタ)」。



5万本+ベスト盤2万本のスマッシュヒットを記録したという「Δ」だったが……。



あの名作の真相を追え! 2

3Dエイジスのセガ名作はどう生まれ変わる?

セガとD3パブリッシャーの合弁会社、3Dエイジスで展開が予定されている「SEGA AGES 2500シリーズ」。気になるシリーズ第1弾の内容や、今後のラインナップと方針についてプロデューサーに直撃したぞ!

3Dエイジスの「SEGA AGES 2500シリーズ」のデキはどうだ?

斎藤■D3パブリッシャーで培われた低価格で良質なソフトを作るというノウハウを生かして、セガの名作シリーズを今のPS2ユーザーに楽しんでいただこう、というのが、「SEGA AGES 2500シリーズ」のコンセプトです。昔のままのグラフィックやバランスでは厳しいタイトルもあるでしょうから、ベタ移植ではなくていいところのエッセンスだけを抽出して、初めての方にも十分に2,500円という価格以上の楽しみを提供していきたいと思っています。



3Dエイジス プロデューサー
斎藤 大成

Vol.3 ファンタジーゾーン

「パッと見は2Dですが、キャラなどはすべて3D化しており、ボスを倒したあとのコイン集めのみ3D化したモードもあります。せっかく3Dで作ったので、キャラを見回せるビューモードを用意しました。そして新ステージも4つあります」(斎藤)。気になるBGMは「オリジナルが非常によかったので一切アレンジしていません」とのことだ。わかってる!



Vol.2 モナコGP

「本来の『モナコGP』はACTゲームなんですよね。今なぜなのかというと、見下ろし視点で避けるという、今こんなゲームはないからです(笑)。クラシックモードは古風な内容ですが、オリジナルモードにはカーブが付きました。1回ボタンを押すと45度・90度ハンドルが切れるという斬新なステアリングを採用しています(笑)」(斎藤)



Vol.1 ファンタシースター

「3D化するというアイデアもあったのですが、あえて2Dでリメイクして戦闘や魔法の演出を追加しています。ゲームバランスもそのままだと厳しいですから、歩くスピードが速くなったり、一発死をなくしたりしています。『PSO』は知っているけど元祖は遊んだことがないという方にぜひ遊んでいただきたいですね」(斎藤)



ジャケットはなんとあのソニックチームの描き下ろしだ!



「PSO」ユーザーにも違和感なく楽しめるようにと、メインキャラクターデザインはソニックチームの酒井氏がリファイン。ゲーム中には酒井テイストのイベントグラフィックが挿入される。酒井氏の描き下ろしとなるパッケージイラストを、独占初公開!





株式会社ドリームス 代表取締役
西角友宏



開発コードは「KX79」と書かれた初代「インベーダー」の開発資料を手にする西角氏。実は最初のタイトルはピンクレディーのモンスターや「スター・ウォーズ」が流行っていたので「スペースモンスター」という名前にしたかったのだか。営業から「スペースインベーダーズ」と複数形の「S」が付けられてしまい(MONSTER→INVADERS)、容量のない中、その1文字増に苦労したとも。

あの名作の真相を追え! 3

日本初のコンピュータゲームはどうやって生まれたのか?

大学卒業後、オーディオメーカーに就職するが1年で退職。その後太東貿易(現タイトー)に入社したという西角氏。「別の会社に内定していたんだけど、オーディオメーカー時代の先輩がゲームの会社に入ると聞いて、そっちのほうが面白そうかなと思って(笑)」というほどゲームが好きで、小さい頃もエレメカのレースゲーム(デコボコ道のついたベルトの上を走らせるゲーム)は大好きだったとか。そんな氏が日本初のコンピュータビデオゲーム「スペースインベーダー」を作ったいきさつとは? 現在はタイトーから独立をし、㈱ドリームスを設立。今回の新作の移植も手がけているという氏に、今だから言える、当時の開発秘話と最新作の見どころを聞いてみた!!

空前のヒット作が生まれるまでの紆余曲折とは?

――初代「インベーダー」を作るきっかけは?

西角■当時はブロック崩しが流行っていましたよね。で、営業から「あれに負けないのを作ってほしい」という依頼があったんですけど、個人的にはあのブロックを動かすようなイメージからゲームができていったんですね。当時は「ターゲット」というゲームコンセプトがあったんですが、僕自身シューティングが好きだったので、動く標的を撃つシューティングゲームにしようと。それまで、1つのゲームは1つの回路基板で作られていたモノでして、新しいゲームを作るときには、毎回新しい回路を作らなきゃいけなかったんですね。で、当時アメリカのエンジニアから、「そんなのコンピュータを使ったらあっという間だよ」と言われて。それで初めて回路基板ではなく、コンピュータを使ったゲームを作ったんです。

――開発期間や人数はどれくらいで?

西角■昔は基本的に1人ですよ(笑)。基板の設計から部品選び、キャラクターの絵も、音も、グラフィックもプログラムも全部僕1人で作りました。期間は1年近くかかりましたけど、実際のプログラミングは4～5カ月ぐらいでしたね。どちらかというと、開発環境やツール作りが楽しくて、それに半年以上かけた感じはありました(笑)。初めてコンピュータを使うのならば、相手(敵)からも撃ってくるようなものを作りたかったので、最初は敵を戦車や飛行機にしてみたんです。でも、左から右に進んでいって、ガクンと一段下に下りて攻めてくるというのが、どうもイメージと違って。当時「スター・ウォーズ」が公開されるというので、宇宙ネタにして敵は宇宙人にしたらどうだ?という話が持ち上がって、それにしようとしたんですけど、実はそれ以前に「スペースドッキング」とか2本ほど宇宙モノを出したんですけど、まったく売れなかったんですね。それで、「宇宙モノはダメだ」というジンクスがあったんですけど、営業の反対を押し切って(笑)。インベーダーも数が多い時は、ゆっくり動いているのが、数が少なくなると処理も軽くなるのを逆に利用してゲーム性に生かしたんです。それと、あとからカラー版が出ますけど、当時カラーもどきのセロファンを貼ったヤツがみっともないからなんとかできないか?と言われて、基板は変えられないので、プログラムはまったく変えないままに、サブボードみたいな回路を外付けして、カラー化を実現したんですよ。あれは自分でもうまくいったなと思いましたね(笑)。

――UFOや発射音、インベーダーの進行音も印象深かったですが、あれも自前で?

西角■実は、宇宙音を出すICというのが当時ちゃんとアメリカのチップメーカーから売られていて、UFOとか弾を撃つ音はその既製チップのモノを使ってるだけなんですよ(笑)。でも、進行音だけは私が回路を作りましたけどね。作ってる時は、「プップップップッ……」って安っぽくてイマイチだったんですけど、アップライト筐体はスピーカーが大きくて、予想以上に低音が響いて、迫力が出ましたね(笑)。

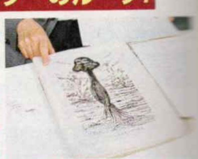
――その後シリーズがたくさん出ましたけど、西角さんはどこまで開発を?

西角■「2」は人材育成も兼ねて若いスタッフと組んでやりました。直接やったのはそこまでですね。その頃になると、他社からはさまざまな新型基板が出てきましたよね。(ナムコの)「ギャラクシアン」などを見た時は、やはり技術屋として、それらに負けない新型のハードを作りたかったんですけど、インベーダーの基板はプログラムロムを入れ替えると別のゲームもできるような設計でしたから、当面の間、タイトーからはその基板用のゲームを作ってほしいと言われたんですね。それから1年半くらいは(インベーダー基板用のゲームを)10種類くらい作りましたけど、そうこうしている間に、(ナムコから)「パックマン」なども出て、技術では抜かれた形になってしまいました。それが私は一番悔しかったと言えば悔しかったですね。

――西角さんにとって「インベーダー」とはどんな存在なのでしょうか。

西角■実を言うとそれほど大きな存在でもないんです(笑)。当時は一技術者でしたから、たくさんお金をもらったということもないですし(笑)。私自身、ソフトよりハードウェア設計のほうが得意だし好きでしたから。「インベーダー」の開発も、コンピュータというものを勉強をしようと思って作っただけという部分もあって。個人的には、「インベーダー」の前に作った「スピードレース」というゲームのほうが思い入れは強いんですよ。いわゆる1プレイ100円というのを標準にしたゲームだったんですね。ちなみに、今私は59歳なんですけど、今後もアーケードゲームで何か作ってみたいです。家庭用とかはよくわからないので、やっぱりアーケード作品を。ローテクでも、子供たちが楽しめる作品を作りたいですね。

これがインベーダーのルーツ!



これが「インベーダー」の原点!? SF好きなら有名な、H・G・ウェルズの小説に描かれていた火星人。これを元に"タコ型(10点)"がデザインされ、「タコならイカも」ということで30点キャラ、そして"カニ型(20点)"が描かれたそうだ。のちに「2」で出てきたのは増援インベーダーは、4匹目のミニタコ?

そして生まれたのがこのドット絵たち



方眼紙に描かれたキャラクターたち。プレイしているときは、それほど意識していなかったが、こうして拡大されたものを見ると、確かにタコやイカっぽく見える。シェルターは最初はなかったそうだ。ちなみに、敵の弾の形で威力に違いがあるという説もあったが、「プログラム的には全部同じ威力ですよ(笑)。単なるタイミングで相手の弾が(威力的に)勝って貫通したりしただけですね」と西角氏。



そして2003年

インベーダー25周年記念ソフトが発売!!

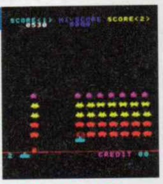
●プレイステーション2●スペースインベーダー アニバーサリー
●タイトー●7月31日発売予定●1,480円●シューティング
●1～2人プレイ●完成度60%(5/6現在)
●全年齢対象●専用メモリーカード44KB～



コンピュータとソフトウェアの組合わせによる日本で初めてのビデオゲーム、それが「スペースインベーダー」だ(それ以前のブロック崩し等は「あれは基板回路で毎回作り直すタイプだった。のちにコンピュータで作ったのも出ましたけどね(西角)」とのこと)。1978年夏に稼働を始め、数時間でコインボックスが詰まるほどのインカムを叩き出し、あっというまに全国を席巻。そのブームは"インベーダーハウス"(ゲームセンターではない)なる専門プレイスポットまで生み、同業他社までが多数の亜流ゲームを開発。世が「インベーダー」一色となったほどだった。その昔懐かしい雰囲気そのままのインベーダーハウスを再現し、タイトーがリリースしたアーケード版2タイトル6バージョンに加え、平成バージョンともいえる3機種を追加したのが本作。価格は25周年記念赤字出血サービス(ホント)価格の1,480円!これは絶対買わねば!



スペースインベーダー



基板の部品選定や設計、キャラクターデザイン、グラフィック、プログラムなど、ほとんどの作業を西角氏1人で作り上げたという、記念すべき第1作目。UFOが高得点となる法則や貫通弾、名古屋撃ち、レインボーなどは「カウントミスやバグだった(西角)」とか(実は23発、15発、15発……はプログラム的には15発均一にしていたそうで、最初に8発分のプログラム的な空カウントが入っていたため最初は23発になっているそうだ)。ちなみにアドバタイズの"Y"の文字をインベーダーが直すシーンは、当時教育テレビでオンエアされていたセサミストリートからヒントを得たとも(笑)。初代と「2」では、テーブル筐体での大人や子供で座高の高さからくる視点の違い(正面視点もあり)も再現しており、アップライトでは視点を遠近で変えられるようにもなっているぞ。

スペースインベーダー パート2



西角氏がもう1人の部下と2人で開発したシリーズ第2作目。インベーダーの増援、点滅UFO(消えてるときには当たらない)、分裂インベーダーなどのアイデアを投入。プレイヤー的には従来の攻略法が通用せず、パターン攻略で息が長く続いていた初代プレイヤーからはやや不評だったようだ。「2」ではレインボーフラッシュも正式に採用され、ボーナスが入るようになっていた。



スペースインベーダー ダブルス



以下の3タイトルは本作でしか遊べない平成バージョン。この「ダブルス」は、ゲーム中で1987年製のタイトー汎用筐体「MT2」に収められていた。初代でも得点を競う2人交互プレイモードはあったが、こちらは同時にプレイするというもの。得点は競えるが、砲台の残りストックが共有なので、息の合ったプレイが必要とされる。

スペースインベーダー VSモード



こちらは純粋に対戦を目的としたタイトル。対人戦だけでなく、対COM戦も用意。上部のインベーダーが対戦者と同じ構成なのは、対戦者の状態をわかりやすくするため? それとも何か仕掛けがあるのか? ゲーム中では、1989年製タイトー汎用筐体「MT5」に入っている。

スペースインベーダー 3Dモード



なんと立体的になっているインベーダー。視点が低くなっていることと、元々のトーチカを利用して隠れながら撃つところが、最近流行のFPS(1人称視点シューティング)っぽい。見た目にもちょっと豪華になった一作だ。こちらは1991年製タイトー汎用筐体「CANARY」に収録されている。

「SPACE INVADERS ANNIVERSARY」収録機種
スペースインベーダー・モノクロ(テーブル)
スペースインベーダー・セロファン(テーブル)
スペースインベーダー・カラー(テーブル)
スペースインベーダー(アップライト)
スペースインベーダー パート2(アップライト)
スペースインベーダー パート2(テーブル)
スペースインベーダー ダブルス(アップライト)
スペースインベーダー VSモード(アップライト)
スペースインベーダー 3Dモード(アップライト)

そのほかにもこんなマニアックな情報が!!

シークレットファイル



今回のインタビューにも出ていただいた「スペースインベーダーの産みの親」西角友宏氏が、自ら「インベーダー」について語るこのモード。開発時の秘話が聞けるほか、直筆の設定原画や開発資料なども閲覧できる。氏からの熱いメッセージも収録されているぞ。

タイトーアーケードヒストリー



「インベーダー」が発売されて25年、この間に数多くのアーケードタイトルがリリースされたが、その中から主だったタイトルの資料が閲覧できる。年表には、それぞれの時代のトピックスも掲載され、思わず「ああ、あの頃か」などと感慨深く懐かしむことができるだろう。

あの名作の真相を追え! 4 「パンツァードラグーンオルタ」の誕生秘話と今後の展開とは?

最近は、本誌読者レースで1位を獲得したりするなど、ユーザーからいまだ高い評価を得ているドラマチックシューティングの最新作「パンツァードラグーンオルタ」。そのルーツはサターン時代の名作だが、当時はシリーズで2作、それにジャンルをRPGにした「アゼル」の計3作品が発売された。ドリームキャスト時代には、新作は出なかった本シリーズが、Xboxで新作「オルタ」を生み出したきっかけとは? シリーズ復刻の苦労と、主人公の謎……そして今後はどうなるのかを含め、開発スタッフに聞いてみた。



㈱スマイルビット 企画部 ディレクター **向山 彰彦**

デザイナー **吉田 謙太郎**

気持ち的には「オルタ」以降も「パンツァードラグーン」は作りたい



「オルタ」の最初に作られたプロトタイプのステージ。とにかく広く作られた渓谷を進むステージだったが、平たんで緊迫感がない内容で、最終的には半年間作られたものをすべてボツに。上はその幻のステージだ。





主人公が女の子になった理由を聞いてみると、「新しい物語が始まるので、新しいイメージを出すためだったと思うんですが。発端はインスピレーションだけなんですけど。髪型も結構悩んで作ってましたね。最初はアゼルみたいなモノもあったんですけど、キャラクター担当者が締め切り間近にオカッパの髪型を見て『これがいいような気がする』って選んで(笑)。でも最終的にはこれしかなかったと思います(向山)」





――そもそも「オルタ」を作ることになったきっかけというのは?

向山■プロデューサーの川越が、以前から「パンツァー」シリーズの最新作を作りたいという考えを持っていたんですが、昨年2月にXboxという新ハードが発売されるというタイミング、そしてスタッフ的にも「パンツァードラグーン」に関わった人間、あるいは「パンツァー」をやりたいというスタッフが8人くらい集まったという、タイミング的なものが大きかったですね。僕なんかは最初(新作を作ると)聞いたとき、「えっ?」っていう印象もあったんですが、3作目の「アゼル」にも参加していましたから、当然声がかかりまして。それじゃあ作ろうと。

――制作期間とスタッフはどれくらい?

向山■開発は、一昨年(2001年)の4月からスタートしましたので、だいたい1年半くらいですね。スタッフは最終的には50人以上になって、なんらかの形で少しでも関わった人を加えると80人くらいにはなったんじゃないでしょうか。最初はXboxという初めてのハードでの制作でしたから、Xboxは何ができるのか?の検証からスタートしました。まず最初のサンプルとして、「パンツァー」といえば渓谷のステージだろうということで、渓谷ステージを半年ぐらいかけて作ったんですが、結局そのサンプルステージはいろいろと問題があって、本編では使わなかったんですね。そこからまた作り直し(笑)。

――問題といいますと?

向山■いろいろあったんですが、例えば、Xboxのスペックがあまりにも高かったために、僕らも最初むちゃくちゃ広いステージを作ったんですね。視界数キロぐらいの広さがあるステージだったんですけど、プレイしてみると、全然スピード感がなかったんですよ。これはダメだと。いくらステージが広くても、スピード感や演出的なメリハリはないんだと気づきまして。半年作ってきたそのステージはボツになったんです。

――前作までのつながり部分の検証も大変だったんじゃないですか? なにせ元はサターン時代の作品ですから……。

向山■倉庫で昔の資料を探しましたよ(笑)。ただ、欠けている部分も結構あったので、元のスタッフに聞いたりもしましたね。今はセガにはいないスタッフも、「パンツァーをやるなら」ということで、すごくいろいろと協力をしてくれて。貴重な資料もたくさん手にすることができました。

吉田■最後の最後まで苦労したのはボリューム感でしたね。これまでのシリーズと同じボリュームではユーザーさんは満足しないだろうと思いまして、スケジュール的にきついことも承知しつつ、結局はサブシナリオが入ったり、1作目がそのまんま入ったりして(笑)。実は一時ステージを1つ減らしたんですが、またあとから1つ増やしたんですよ。やっぱりもう1面ないと、物足りない気がするとか言って(笑)。

――さて、気になるシリーズの行方なんですが、今後については心境的にはいかがですか?

向山■そうですね。まずは、今現在で何か決まっているということはありません。ただ、スマイルビットとセガは、このシリーズを今後も大切にしていきたいと思っている……というのは事実です。みなさんからも非常に高い評価をいただいていますので、個人的には何か続けたいという気持ちは十分あります。今回の「オルタ」自体も、Xboxという新ハードが出るというきっかけがなかったら、そもそも企画自体がなかったかもしれませんからね。今後のことは、そのときになってみないとわからないとしか言えないかもしれませんね。でも、やりたい気持ちは十分あるんですよ。

吉田■「オルタ」をやっていたときからそうなんですけど、僕らとしても、原案はつねに日々考えています。私に限らず、ほかのスタッフも考えていますから、あとは「状況」しだいでしょうね。

向山■次はいちファンとしても遊びたいので、ぜひ続きは出てほしいですね(笑)。

当時を知る吉田氏によると「サターン版のころは、まだスタッフのみんなも若くて、ゲームを作っているだけで楽しくて、テンション的にもたぶん今回の『オルタ』とはずいぶん違ったと思います。当時はあっという間に作ってしまった印象があります。最後はもうがむしゃらに作っている間になんとかなったみたいな感じで、今では絶対マネできないやり方でしたね(吉田)」とも。



あの名作の真相を追え! 5 あの「スターソルジャー」が復活!高橋名人が語る思い出とは?



㈱ハドソン 事業推進本部 営業推進部 販促企画課 **高橋名人(高橋利幸)**

高橋■今、子供たちやその他のゲームユーザーはTVゲームに何を求めているのでしょうか? 攻略本を片手に、本の薦めるとおりに進み、またシューティングでは、オート連射を使いながら、先へ進んでいく……私が、名人として全国を周っていた時、みんなは、新しい遊びとしてTVゲームを触っていたはずです。時代が進むごとに、便利になることはいいことですが、遊びの本質が進化せず退廃していっているとも言えるのではないでしょうか?

今回、ハドソンが出す、「ハドソンセレクション」は、TVゲームを遊ぶ原点を思い出してもらおうと思っているものです。ボタンを押しっぱなしにしているより、自分で撃つ楽しみを感じてもらいたい。またキュービックロードランナーは、やり込めば必ずのめり込んでいく楽しさが味わえるように作っています。 TVゲームの操作などは、シンプルであることが一番だと思っています。本来のゲームの楽しさを、ぜひとも味わってください。

夏のキャラバン史上最高に盛り上がったソフト「スターソルジャー」を完全リメイク。緻密に仕掛けられた"得点稼ぎ"が熱い! 2Pで連射を助ける「アシスト機能」付き。低価格で名作が甦る!

●ニンテンドーゲームキューブ●ハドソン
●1人用(2Pアシスト可能)
●7月10日発売予定●3,000円(税別)



あの名作の真相を追え! 6

「デビルサマナー」「ペルソナ」シリーズの続編はあるのか?

前回の特集で「真・女神転生」シリーズのプロデューサーである岡田耕始氏の話に続き、同シリーズのクリエイティブディレクターである金子一馬氏が、「Ⅱ」から「Ⅲ」の間に生まれ、人気を博した「デビルサマナー」シリーズと、そして「ペルソナ」シリーズの生まれた経緯と今後について語ってくれたぞ。これは注目だ!



金子一馬
㈱アトラス
クリエイティブディレクター

「いつ続編の話が来てもいいようにプラン自体はどちらもありますよ」

――「デビルサマナー」のキョウジはいまだに人気が高いと聞きますが、そもそも「デビルサマナー」という作品が生まれたきっかけというのは?

金子■当時、新ハード(サターン、PS)が出ることになって、やっぱりそれに向けて新作を出そうということで、いろいろ実験をやっていたんですね。当然「真・女神転生」シリーズの新作を、という声も多かったので、それぞれに新作を出そうということになったんですね。「デビルサマナー」という作品のきっかけは、「きつね憑き」などを祓う「拝み屋」とか「巫女さん」をテーマに『メガテン』の物語として“悪魔”をからませたら、新しく面白いRPGができるんじゃないかって思ったところからです。それからもう1つのスタイルとして僕自身『太陽にほえろ』とか『傷だらけの天使』とかいったテレビドラマを見て育ってきたクチで、そういう作品テイストというのは、ある種血液のように当たり前に自分の中で流れているんです。だから、「陰陽師」とかに「探偵モノ」的なノリを加えたモノを以前からやりたくて(笑)。ただ、ちょっと遅れてほぼ同時並行で「ペルソナ」も企画をスタートしていたので、ちょっと大変でしたね。

――「ペルソナ」は一方で学園モノでしたけど、その理由というのは?

金子■学園モノ自体は「if...」でやったんですけど、『メガテン』シリーズのある作品の導入パートに学校が悪魔の影響を受けてどんどんおかしくなっていくみたいなシーンを入れようとしたんです。結局シナリオのテンポが悪いので、そのシーンはバッサリ切ってしまったんですが(笑)、学園を中心ネタにするのは、結構描けるなと(笑)。あと、コスト意識もじつはあって、学園内で話を進めてしまえば、あとは外で何かが起こっている……と見せておいて、それほど広いところまで描かずに、深い話が描けるのでは? と思っていたからなんですよ(笑)。でも、実際は、岡田や里見、そして僕といったメンバーでそれぞれが広く描き出してしまったので、広がりすぎたシナリオに収拾をつけるのも含めて大変なことになってしまいましたけどね(笑)。

――その後このシリーズというのは、どうなりそうですか?

金子■いちおう、それぞれのシリーズの続編として「ソウルハッカーズ」や「ペルソナⅡ」の「罪」「罰」はありましたけど、個人的に、もしも自分であの続きを作るとしたら、やっぱり「デビルサマナー」の、キョウジがすごく面白いキャラクターだと思うので、今後も生かしていってみたいですね。ただし、ゲームとして続編を出そうとすると、1作目で(キャラクターの)レベルが最高までいったのに、2作目になるとレベル1から始まるというのは、「オレが仲魔にしたシヴァはどこいった?」とかってなってしまうわけじゃないですか(笑)。単純にそこがネックになりますよね。そのへんも含めてゲームとして成り立つような仕組みができればな、と思ってます。一方の「ペルソナ」も人気はあるんですけど、どちらかというと、ゲーム以外のマンガやアンソロジー本で広がりを見せている印象がありますよね。ですから、単純にゲームの続編ではなく、別のやり方で展開できればいいなと考えています。

――ズバリ続編の可能性はいかがですか?

金子■それぞれ、たえずプランは考えていますから、あとはメンバーと開発の条件がそろえば、今すぐにでもできますよ(笑)。まあ、すぐといっても1、2年はかかりますけど。でも、熱心に応援していただいている方もたくさんいますからね。僕らもコンスタントに商品を出して、両作品の世界観を楽しんでもらえるようにしていきたいですね。



「「if...」で採用したガーディアンシステムを進化させてペルソナにしたんですが、同時期に某少年漫画の連載もやっていて『スタンド』とか言われてますけど、あれからは影響は受けてないんですよ(笑)。考え自体はずいぶんと前から考えていたので、あとから漫画を見て『やべぇなぁ~どーするかなぁ?』とか思ってました。学園モノは基本的に好きなんですよ」



「普通に拝み屋さんとか巫女さんとか陰陽師でもよかったんですが、それだけは面白くないと思って、探偵ものをミックスさせてみたんです。『太陽にほえろ』とか『傷だらけの天使』とか、そういうのを見て育った口なので(笑)。キョウジは個人的にもすごく好きですよ。やっぱりルパンのイメージがあって、さらにそこに日本風ハードボイルドといいますか、ちょっとエッチで下品だけど、やさしくて頑張るヤツみたいな、親近感のあるキャラクターにしてみたんです。ほかの脇役たちも思い入れのあるキャラは多いですよ」

あの名作の真相を追え! 7

「グランディア」シリーズはどうなるのか?

セガサターンで「グランディア(1997年)(以下Ⅰ)」を、DCで「グランディアⅡ(1999年)(以下Ⅱ)」を、そしてPS2でゲーム性を先鋭化させた作品として「グランディアエクストリーム(2002年)(以下エクストリーム)」が発売された「グランディア」シリーズ。「グランディア」が誕生した理由、そしてシリーズが常に目指していたものとは? 今後のシリーズへの抱負も含め、「Ⅰ」のディレクション、「エクストリーム」で監督を務めた高橋氏と、「Ⅱ」で監督を務めた斉藤氏に聞いた。



㈱ゲームアーツ
執行役員 開発一部 部長
プロデューサー
斉藤 勝紀

㈱ゲームアーツ
開発一部 副部長
エグゼクティブディレクター
高橋 秀信

「グランディア」シリーズのストリームは10年後も残っている

――「グランディア」という大作RPGは、そもそもどういった経緯で作られた作品だったんですか?

高橋■「グランディア」はサターンというハードの存在が発表される前から実は企画はスタートしていたんですね。うちはそれまで大作RPGというのは、ほとんどやっていなかった中、メガCDで「ルナ」を作ったのが、その最初でしたよね。当時、大容量メディアとハードスペックの向上による3D時代がくるとわかっていましたから、それを見越して、企画がスタートしましたので、とにかく研究開発の期間が長くて、ソフトの発売までには5年半~6年ぐらいかかったわけです。ただし、これは「グランディア」の一作のためだけに5年半をかけたということではなくて、「グランディア」を今後も大きなストリームとしてやっていこうと決めていましたからね。スタッフも、その頃から大規模になってきましたし、ゲームの作り方も大きく変わっていきました。それまで大規模なスタッフを使った作品作りというのはほとんどやってこなかったんですが、「グランディア」では最終的に関係スタッフの数が150人を超えたあたりからは覚えてないほど、広範かつ大規模になりましたね。

斉藤■「Ⅱ」は、1作目が終わった直後、「デジタルミュージアム」を3カ月であげろと言われる中(笑)で同時並行して企画を進め、キャラクターデザインをどうするか、スタッフをどうするかとか、構想を考えていましたね。

――「グランディア」というタイトルで目指したモノというのは、どんなモノだったんですか?

高橋■最初の立ち上げ時に「これぞグランディアだ」とカチッとハマった瞬間があるんですが、その1つがシステムとして構築されたとき。そしてキャラクターが3Dの世界の中をストレスなく動き回って面白いものになっているもの。また、シリーズのコアの1つである戦闘システムの指針がしっかり立ったときでしたね。これにいかにプレイヤーの求めるエモーショナルな部分を盛り込んでいけるか。やはりRPGを購入される方というのは、ゲームを長時間プレイする中で、喜んだり、泣いたり、笑ったりという“ドラマ”を求めていらっしゃると思うんですね。お客さんにとって何年も語っていってもらえる“感動できる部分”というのは絶対はずせないところです。

――気になる“今後の展開”についてはいかがです? まさか「エクストリーム」で「グランディア」シリーズは終わりとは思ってないんですが。

高橋■「グランディア」は、立ち上げ時に長い時間をかけてプロットを作りましたから、クリエーターとしては、このストリームが絶えるとはまったく思ってないですよ。まあ、正直なところ、具体的な話はまだわからないですが(笑)。

斉藤■「エクストリーム」とPS2版「Ⅱ」では、エニックスさんとの協力関係となりましたが、今後はスクウェア・エニックスさんとの関係になります。RPGの大きなタイトルを持っていらっしゃるスクウェア・エニックスさんですからね。その中で、いかにオリジナルとして生きていけるような魅力的な作品を作れるか? それは今後も目指して作っていきたいと思っていますよ。



「当時『FFⅦ』がPSで発表になりましたが、あちらは背景が2Dでキャラが3Dだったので、『ああ逆でよかったな』って(笑)。一方で我々のやっていることは間違っていなかったなとも確信しましたね」(高橋)



キャラクターが生きていた「グランディア」。3D時代を迎える中、キャラクターが生き生きと動きまわることが「グランディア」たるゆえんだ。



すべてを3Dで構築し、より舞台寸劇構造を強化した「Ⅱ」。とはいえ斉藤氏は、以前のインタビューで「立体の面白さにつながる部分だけ3D化し、煩雑さにつながる部分は徹底的に2D的な扱いをしている」と語っている。



「アルティメット・アクションバトル」を採用し、定評ある「グランディア」の戦闘システムをより掘り下げた「エクストリーム」。高橋氏曰く「戦闘に特化したゲームではなく、ゲームに特化したゲームでした」とも。

あの名作の真相を追え! 8

なぜTeam NINJAと板垣氏は忍者ゲームを作るのか?

「小学生の頃から『サスケ』とか『ワタリ』とか見ててニンジャが好きだったんですよ。ゲームもよくやりましたよ。『シャドーダンサー』なんかは、かなり極めましたね(笑)。NINJAというフレーズは凄く好きです。バイクだって買うとしたらカワサキの『NINJA』にするでしょうね。免許もってないけど(笑)」と根っからのニンジャ好きの板垣氏。Team NINJAをチーム名に冠する理由、そして「NINJA GAIDEN」を作ることになったきっかけとテクモの名作「忍者龍剣伝(英名:NINJA GAIDEN)」とのかかわりとは? 「E3では30%のデキが最近50%まで上がった」という中、板垣氏に「オレと忍者」を語ってもらった。



テクモ株式会社
Team NINJA「DOA Online」
「NINJA GAIDEN」プロデューサー
板垣 伴信

「忍者龍剣伝(NINJA GAIDEN)」の名はテクモ最高のアクションの称号でもあるんですよ

板垣■「NINJA GAIDEN」を作ることになったのには2つの理由があります。職業柄、自分をひとりの無邪気なプレイヤーにしてくれるゲームって少ないんですが、もうずいぶん昔になりますが、N64版「(ゼルダの伝説)時のオカリナ」はずいぶん楽しませてもらいました。で、生意気な話で恐縮ですが(笑)、「俺たちTeam NINJAが3Dアクションゲームを作ったら、むちゃくちゃ面白くなるだろうな」と思ったんです。さっそく中村(現テクモ社長)にアクションゲームを作ろうと相談したところ、「お前らがアクションを作るのであれば、それはNINJA GAIDENという名にすべきだ」と言われたんです。実は、テクモは過去に「NINJA GAIDEN」の続編を、私が知る限り少なくとも3〜4回は作ろうとしてて、ぜんぶボツにしてるんですね。というのもかつての「NINJA GAIDEN」を作ったのは、中村と柿原(現テクモ会長)らで、彼らの「NINJA GAIDEN」に対する思い入れはものすごく高いんです。それゆえ、その名を冠した作品を作るのならば、それだけの完成度が求められるんです。NES(海外版ファミコン)であれだけ売れた「NINJA GAIDEN」の続編が出ていないのはそういうわけなんです。で、作り始めたわけですが、開発当初はNAOMIちゃんで作っていたんですよ。これは業務用として作っていたわけではなく、あくまで当時で一番使い勝手のいいマシンだったから使っていました。あのころはベースになるアクションエンジンを作ってたんですが、あれからだいぶ変わりましたねぇ(笑)。ハンググライダーで空を飛ぶハヤブサがいたりとか(笑)。とにかく作っては壊し作っては壊しの連続で、落ち着いたのが1年前くらいでしょうか? そこからここまでは速かったですね。こないだのE3ショウでようやくプレイをお披露目できました。このゲームがどの程度ファミコン版に忠実なのかという質問をよく受けるんですが、忠実度というか続編度というのは、ゲーム性で計られるべきですよね。その観点からいうと、まったくの別物であり、ぜんぜん違うゲーム性です。ファミコン版の「NINJA GAIDEN」は、言ってしまえば“詰め将棋”的なゲーム性でしたね。要するに極めれば運や不確定要素の介在する余地がないんですよ。僕らの考える理想のゲーム性とはだいぶ違う。僕らは運や不確定要素を制御する技術をもプレイヤーに求めたい。「覚えゲー」じゃなくて、その場での判断の重要性というかね。そういう真にスパルタンなやり応えがほしいんですよ。アクションゲームの操作性を支えるのはモーションエンジンやカメラエンジンですが、これらの出来はすさまじいですよ。操作性がいいからこそ、強大な敵を大胆に配置することができるわけです。とにかく最強のアクションゲームですよ。ちゃんと度肝を抜きますから、期待して待っててください。



↑写真はアーケード版のもの。これがのちにファミコン(NES)に移植され、北米では空前のヒットを飛ばすことに。今年のE3でも「(「忍者龍剣伝」からの)ファンから(恋人の)アイリーン(・ルウ)は出てくるのか?」などとたくさんの質問を受けたとか。「ファミコン版の三部作はもうあれで完結してるので、それをどうこうするつもりはまったくないんですよ。だからファミコン版がそうであったように、現世代で最高のアクションゲームを作ればそれがかつてのファンに対する答えになるだろう、という考えで作ってきました。ただ、あれだけ熱心にけしかけられるとね(笑)、いろいろ考えも変わりまして。かつての三部作に対するオマージュを、いくつか入れるかもしれません」と語る板垣氏。今後、旧作ファンにうれしい要素も入りそう?

↓今あるアクションゲームに対しては「なぜ進化を放棄して、現状レベルで停滞してるんだろうと不思議に思います。3Dと銘打っているのにぜんぜん3Dじゃない。2・5D的なゲームばかり。格闘ゲームで3Dのエンターテイメントを追求した僕らとしては、アクションゲームも完全な3Dにしたい」と板垣氏。圧倒的なスピードと違和感がまったくないカメラワークは絶妙のひとこと!





↑そもそもなぜ「DOA」キャラにハヤブサがいるのか……? 「もともとハヤブサの開発コードネームは『カムイ』という名だったんですよ。デザインした頃は鎖ガマとか持ってたような気がします。開発もどんどん進んで、いよいよ発表することになったのでカムイの正式名を決めようと。で、テクモの過去の作品に『忍者龍剣伝』というものがあり、そのキャラの名前がハヤブサだったと聞いたので、じゃあその名前を戴こうと思ったんです。それで社長(柿原彬人現会長)のところに直接行って、ぜひハヤブサの名前を使わせてほしい、と頼んだんです」と板垣氏。鎖ガマで戦うハヤブサは「NINJA GAIDEN」で見られる?

あの名作の真相を追え! 9

「Shinobi」「Kunoichi —忍—」の元祖となる「ザ・スーパー忍」の誕生秘話とは?

大場氏といえば「サクラ大戦」シリーズが代表作の1つだが、昨年末には「Shinobi」をプロデュースし、今年のE3では同じ流れを汲む「Kunoichi —忍—」を公開するなど、また新たなシリーズを展開中だ。振り返れば、「ザ・スーパー忍」「ベア・ナックル」「クロックワークナイト」といったアクションゲームも手がけてきた大場氏。今回は、「Shinobi」を作るきっかけの1つとなったという「ザ・スーパー忍」の誕生秘話について話を聞いた。



㈱オーバーワークス
代表取締役社長
大場 規勝

「Shinobi」も「サクラ」のようにブランド化できたらいいですね

大場■「ザ・スーパー忍」は僕が入社して3年目に手がけた作品なんですが、当時アーケード版の「忍」(セガ)が海外でも大ヒットをしていまして、それを移植したマークⅢ版も結構売れていてたんですね。それを見て「忍者モノってやっぱり海外でウケるんだな」と思ったのが、そもそも「ザ・スーパー忍」を作るきっかけでしたね。それと、アーケード版は短時間で遊ばせる作りだったんですが、家庭用ならば、もっとボリューム感を持たせた作品にしようと考えまして。ライフ制にしてみたりとか、元の「忍」にはない、オリジナルのシステムに作り替えたんです。テーマ的には、アメリカ人の考えるような「変な日本のイメージ」を逆手に取って、「変な日本のイメージを反映させたアメリカ」はどうだろう考えて、メガドライブが発売された時期あたりに企画をスタートさせ、10人くらいのスタッフで1年弱かけて作りましたね。

——苦労された部分というと?

大場■一番重視したのは、アクションゲームとしてきちんとバランスを取ることでしたね。ミスをして死んでも、もしかするとこうすればクリアできるかもしれないと思わせるような構成を考えたんです。敵をバシバシ倒していくアクションと、アスレチックのようにステージを跳んだりはねたりして進んでいくアクション性をバランスよく盛り込みたかったんです。作業的には、難しすぎると思われるマップを簡単に直していくのが結構大変で。最初に練習的なステージがあって、あとのステージで応用させるといった構成にしていたんですが、それでも難しいといわれましたね(笑)。自分としては、だいぶ満足のいく作品を初めて作れたのが、この「ザ・スーパー忍」でした。100点満点だとは思ってないんですが、当時としては会心の一作でした。

——その他の関わり方としては「2」がありましたが他には?

大場■途中、「シャドーダンサー」や「GG忍」もありましたが、その頃はもうあまり関わってないですね。

——で、最近の「Shinobi」と「Kunoichi -忍-」になるわけですね。大場さんにとって「忍」シリーズに込めたモノというのは?

大場■やっぱり純粋なアクションゲームがなくなってきているなって思う部分ですね。昔ながらといったらおかしいですけど、操作して気持ちいいとか、クリアした達成感があるとか、そういったゲームを目指して昨年発売した「Shinobi」は作りましたから。で、実際にユーザーさんの反響を聞くと、みなさんそういう最近のゲームになかった部分を求めていたんだなってことが再認識できてよかったなと思ってます。

——今年は「Shinobi2」ではなく「Kunoichi -忍-」が発表されていますが、このへん理由は?

大場■くノ一が女忍者だっていうのを海外でどれだけわかってもらえるかはわからないんですが、「Kunoichi -忍-」では、「蝶が舞い、蜂のように刺す」じゃないですけど、“もっと軽やかな動き”を表現したいと思って、女性キャラにしたんです。同じジャンプでも、秀真とは違って、新体操みたいに華麗に宙返りしたりといった部分をもっと効果的に出していけると思います。よりアスレチックなアクションや、空中での華麗なアクションが楽しめるはずです。ぜひ期待していてほしいですね。



「巨大怪獣(7面のボス)は実は微塵の術3発で倒すことができるんですよ。残りプレイヤーが3人分 減るわけですけど(笑)、攻略に困った人は、そういう強引な攻略もできるようにしたんですね。あと、1面のボスは、パワーアップ状態で八双手裏剣→ジャンプ降下中に頭部へ手裏剣→足元から斬り2回の4連コンボで一発死をくれてやることもできるんです」などといったスーパープレイ&裏技を初公開(?)してくれた大場氏。問題の(?)ボスキャラの案も「基本的に全部僕が考えたんですよ。ゴ●ラが尻尾振ってさ、とか(笑)」。「『ザ・スーパー忍』の企画書は以前は新人プランナーの見本として配布していたこともあるんです」と大場氏。

↓E3でムービーが公開された「Kunoichi -忍-」については、「まだまだ具体的な画面をお見せできるほどできていなですけど、秋頃にはちゃんとプレイできる形でお見せできると思いますよ」とのこと。気になる(?)マフラーについて聞いてみると、「どうしようかなと思ってますけど、きっと長いのがつくと思いますよ。ないとさびしいですもんね(笑)」とのこと。その華麗な動きともども、マフラーが再びたなびく!?





株式会社コーエー 取締役最高顧問 兼 プロデューサー
シブサワ・コウ

あの名作の真相を追え！ 10

「信長の野望」はこうして生まれた！

歴史シミュレーションとして確固たる地位を築き、今も幅広いユーザー層に愛され続けているコーエーの「信長の野望」シリーズ。「信長の野望」が生まれたのは1983年3月。今年でちょうど20周年を迎えたこのシリーズは、そもそもどのような経緯で生まれたのか？ タイトルの選定と由来、そしてシブサワ・コウ誕生の瞬間とは？ 最新作「信長の野望 Online」への展望も含め、シリーズの生みの親であるシブサワ・コウ氏（襟川陽一取締役最高顧問）が秘密を明かす！

きっかけは趣味で始めたゲーム作りから

記念すべき「信長の野望」シリーズ第1弾！



こちらが記念すべき「信長の野望」1作目の時のパッケージ。販売元の名前が光栄マイコンシステム。なんと、箱、タイトル周り、ロゴデザインなどのデザインとゲーム中のグラフィックは、多摩美術大出でもあった現コーエー代表取締役でもある襟川恵子会長が手がけたんだとか。

「信長」が誕生した時のマシンスペックはPC8801で32KB。それゆえに、マシンが持てるデータ量を計算して、使用できる武将は2武将（織田信長と武田信玄）のみに限定。フィールドは中部地方の17カ国という設定だった。ちなみに制作期間はシブサワ・コウ氏とプログラマー1人の計2人で約4カ月ほどで創り上げたという。



プロデューサー名「シブサワ・コウ」の由来

「シブサワ・コウという名前に関しては、まずは作品を作る際にペンネームを作ろうというのがあったんですね。私は城山三郎さんの小説『雄気堂々(※1)』に登場する主人公の渋沢栄一のダイナミックな生き方にすごく共感していまして。それで名前を『シブサワ』にしようと決めたんです。それから『コウ』は『光栄』のコウ、そして『思考ゲーム』のコウから取っています。カタカナになっているのは当てる漢字がないだけなんですね(笑)。(シブサワ)」

※1「雄気堂々」／著:城山三郎……昭和47年に発刊。幕末動乱の時代から明治の近代化産業草創期の息吹のなかに、渋沢栄一のダイナミックな人間形成劇を描く雄大伝記文学。

「信長」シリーズのあゆみ

1983年に最初の「信長の野望」が発売されてから3年後（1986年）、「信長の野望・全国版」発売。舞台も前作の17カ国から50カ国になり、できることが格段に増えた。その後、約2年ごとに「信長の野望」は新作が発売され続け、1998年にはインターネットを使ったSLG「信長の野望 Internet」が登場。2003年6月12日、MMORPGという新しいジャンルへの挑戦として、「信長の野望 Online」が発売された。



▲「信長の野望」（第1作目）
1983年3月発売 4,500円

——そもそも「信長の野望」はどういった経緯で生まれた作品だったんですか？

シブサワ■最初は完全に私の趣味でしたね（笑）。光栄自体、創業当時は流通業とかをしていましたから、ビジネス用の財務管理とか、見積もりの計算とかにPCを使ったりしていた程度だったんですね。で、それとは別に夜な夜な趣味でパソコンにハマっていまして（笑）。いろいろと自分でゲームを作っていたりしたんです。

——シブサワさんがPCと出会ったきっかけ、ゲームを自分で作ろうと思ったきっかけというのは何だったのですか？

シブサワ■たまたまビジネス書を買いに立ち寄った本屋さんで『マイコン』という雑誌に出会いまして。そこにたくさんのプログラムが書かれていたんですね。で、それを見て「PCって魔法の小箱みたいだ!」と思いまして、自分のPCがどうしても欲しくなったんですね。実は、私が初めて手にしたパソコンは、妻（現:コーエーの襟川恵子会長）が誕生日に買ってくれたPC8801でして、当時25万円もしたものだったんです。無理をして買ってもらったわけですけど、それを使って自分でどんどんパソコンにハマっていったんですよ（笑）。

——歴史を題材にするというのも、シミュレーションを作るということも、当時としては珍しかったですよね？ 歴史モノとシミュレーションというゲームを作った理由というのは？

シブサワ■20年前というと、インベーダーゲームとかが流行ったあとで、やっぱりゲームと言えばだいたいアクション性の強いゲームが主流でしたよね。私はそのとき30歳だったんですが、やっぱりじっくり考えて楽しむゲームを遊びたいなと思っていたんです。でも、当時はそういったゲームがなかなかなくて。ならば自分でゲームを作ろうと（笑）。それで、どうせ作るのならば、自分の好きな歴史モノを題材にして、日本の戦国時代で活躍するゲームがいいだろうということで、制作を始めたんですね。そしてできあがったものが「信長の野望」だったんです。

——歴史モノの中でも、題材が「信長」になった理由というのは……？

シブサワ■司馬遼太郎先生の小説で「国盗り物語」という作品があるんですが、そこには激動の戦国時代をダイナミックに生きる信長の姿があったんですね。その信長の生き方に共鳴をして、ぜひ信長を主人公にしたゲームを作りたいな、とずっと思ってたんです。当時は「信長の野望」を手がける前に、「川中島の合戦（1981年10月）」という作品を作ったのですが、それを遊んでいただいたお客さまからは「今度は信長が登場するゲームが遊びたい」といったご要望をたくさんいただきまして。そういう部分も含めまして「信長の野望」を作ることになったんです。

——ちなみに、「信長の野望」というタイトルの由来は？

シブサワ■インスピレーションですね。信長の生き様を考えたときに素直に「野望」という言葉が出てきました。

——当時のゲーム制作で苦労した部分などはありましたか？

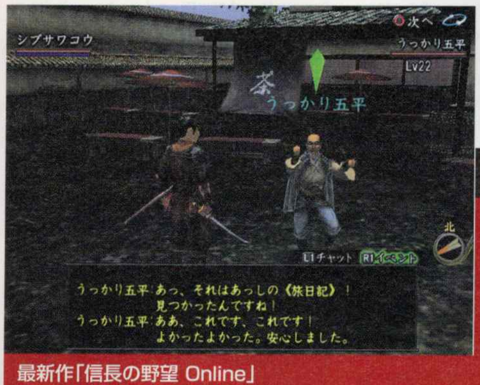
シブサワ■いやー、実に楽しい思い出しかなくて（笑）。仕事というより、趣味でやっていましたから。プログラムすること自体が面白いし、また、自分で作ったゲームで遊ぶのも面白くて。試行錯誤をしながらプログラムにして、パソコンのモニターに画面を出して、それで動きを見て、本当に面白いかどうか自分で検証してまた試行錯誤して……。これが非常に楽しくて、全然苦労はなかったですね。これは今も変わらないです。

——今年で信長シリーズも20周年ですが、今振り返っての心境はいかがですか？

シブサワ■当時は20年も続くなんて、考えたりもしなかったですね（笑）。ただ、新作を出すたびに必ずお客様からご要望をいただいて新しいアイデアが生まれて、そして開発チームもやりたいことが出てきて。するとまた次なる作品を作ろうという意欲が沸いてくるんです。新たな「信長」を作りたいというスタッフと、どんどん上がっていくパソコンの性能、そしてお客様からの要望とがいい形で循環をして、今に至っているんですね。

——シリーズを通じて込めてきた「何か」というのはありますか？

シブサワ■常に“新しい切り口”を必ず入れようということはしていますね。コーエーの精神は「創造」と「貢献」、そして「いつもクリエイティブにあれ」という社是があるのですが、これは全社員共通の精神でもあるんです。「真・三國無双」シリーズも、オメガフォースの活躍によって、1つアクションゲームの足がかりを作ることができましたし、この精神を忘れずに、今後も新ジャンルのゲームにもどんどんチャレンジしていこうかと思っています。



最新作「信長の野望 Online」
■コーエー■MMORPG（オンライン専用）■発売中（6月12日発売）■6,800円［利用料金］月額課金:1,200円／30日。初回プレイチケットは1000円+30日間を無料サービス（期限:2003年12月31日まで）

そして信長シリーズは新しいフィールドへ進出する

一番思い出深い「信長」シリーズ作品は、やはり17カ国版の初代「信長」だと語るシブサワ・コウ氏。「あれは企画も仕様も全部自分で作って、パラメータまでも全部自分で決めた作品でしたからね。何度もテストプレイを繰り返して、できあがったときは、とにかく嬉しかったですし、自分が予想していた以上の面白さがあって驚きました（シブサワ）」とか。「私自身も、プレイしていて17カ国を統一した瞬間、イスから立ち上がって『やった!!』って叫んだことを今でもはっきり覚えていますよ（笑）」とも。「最新作の『オンライン』では、『戦国』という時代の中で生きることができるMMO RPGです。これはこれで、コーエーからみなさんにお届けするまた新しい時代の新しい遊びです。私たちが信条にしています“新しい切り口”をお見せできると思います。ぜひたくさんの方に参加してほしいと思いますね」とも。詳細はP.110の紹介へ！

特集総括

「続きを見せろっ！」シリーズ第2回目となった今回は、「最新作だけじゃなくて、そもそも昔の作品はどうして作ることになったの？」から「そういえば、あのシリーズはどうなったの？」まで、話題は多岐にわたったが、気になるタイトルは、実はちゃんとなんらかの準備がされている感触が各社から返ってきた。好評のこのシリーズ。直撃取材してほしいタイトルがあれば、今後もドリマガ編集部までぜひ！



広井王子 ⟷ 小島秀夫

ついに出た！ 2つの「3」の秘密とは!?



「天外魔境Ⅲ」



「メタルギアソリッド3」

とっておきの初対談！

▼限定カラーSPが登場！



E3では「メタルギアソリッド3」、そしてGCに「メタルギアソリッド・ザ・ツインスネーク」を発表し、大きな話題を呼んだコナミの小島秀夫監督。一方、「サクラ大戦」と並ぶ代表作である「天外魔境」の最新作を発表した広井王子氏。実は意外なことにこの2人の対談は今までに一度もなく、初めてだという。「実は僕には7年来の夢があって、東京に出てきたら、広井（王子）さんにもんじゃ焼きを作ってもらおうと思っていたんですよ」と語る小島監督。E3で「メタルギアソリッド3」を公開したら、すぐに行きます！ と約束していたとっておきの対談！「関西にはもんじゃの文化がありませんからね。今日はすごく楽しみにしていたんですよ」とも。「そういうことなら、腕を振るわせてもらいますよ！」と広井さんも大ノリ。2人の最新作のとっておきの秘密も含め、見逃せない対談をお届けしよう！



「ちわー。なんか今日はもんじゃを作ってほしいとのことで（笑）？」と広井さん。手みやげ品は、漫画版「サクラ大戦」と70年代（19歳の頃）に映画を作ろうと思っていた頃の、ナシを小説にした本。「ありがとうございます！ 僕もじいさんになったら、ゲーム業界を暴露する『ロムの上のバイオリン弾き』って本を書こうと思ってるんですよ（笑）」と小島監督。監督からのお返しのおみやげ品は……？

ゲームファン注目の2大作品のキーマンが待ち合わせた場所とは……

PCエンジン時代の思いが今に蘇る！

――今回が初めての対談というお二人ですけど、実は広井さんと小島監督というと、“PCエンジンつながり”というのもありますよね？

広井■PCエンジンかぁ〜。つらかったなあ……あの頃（笑）。

小島■そうですか？　僕は楽しかったですよ（笑）。

広井■そういえば、小島監督はこのあいだのE3で「メタルギア3」も発表されてたようで。楽しみだな。どんな映像なの？

小島■僕は「天外魔境」のお話を聞きたいですね（笑）。

広井■いいですよ……もうやるって決めましたし（笑）。

――そういえば、どっちも「3」ですね？

小島■僕の中で、「天外魔境（1989年



「これ、E3で配ったパンフレットなんですけど、中にペーパークラフトが入っていて、完成させるのに12時間くらいかかると思うんですよ（笑）。『メタルギア1』に出てきた“レックス”っていうボスメカなんですけど、これを作るとなぜか茶色のパーツが余るんですね。で、根性のある人はそれを作っていただくと、『メタルギアソリッド3』のスペシャルメカが完成するかもよ、というシロモノなんです」と小島監督。



「今回は1960年代なんですよ」「ええー!! そうなんだ！」「1960年代の冷戦時代ということで。実は僕が1963年生まれなんですよね（笑）」「'60年代かぁ。いやあ、面白いよ！ 謀略の時代だもんね！」



現在公開中の「あずみ」の映画監督である北村龍平氏とは友達だという小島監督。今回はGC版「メタルギアソリッド・ザ・ツインスネーク」でポリゴンデモの監督として参加しているのだ。



「世界中の人に投げかけたネタだったんですけど、なかなか作るのみんな遅かったんですよ。で、一番早かったのが、僕のヘビーなファンサイト（国内）」



FAR EAST OF EDEN
天外魔境Ⅱ MANJIMARU

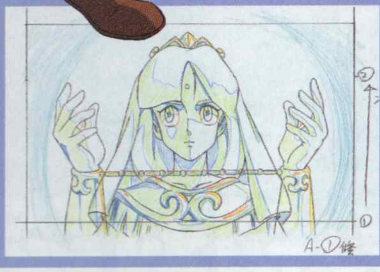
GC版 9月25日発売予定
PS2版 10月2日発売予定
価格未定



「天外魔境Ⅱ」の主人公・戦国卍丸。キャラクターイラストやロゴも新たに描き直されてあの名作がGCとPS2で見事に復活を果たす！

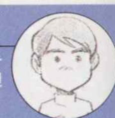


PCエンジン版と同じシーンでも、当時よりもグラフィック面は大きく向上。アニメーションは飛躍的にスムーズに美しくなる!?



PCエンジン版の原画を元に動画や彩色も描き直しが!? ハイクオリティで21世紀に蘇るぞ！

キャラクターデザイン 辻野寅次郎氏より



テレコムアニメーションフィルムにてディズニー作品などの原画を手がける。86年の『天外Ⅰ』制作開始時より、キャラクターの設定を担当。以後『天外』と名のつくものすべてのビジュアルと原画を描く。



ジパング壱の伊達男カブキ団十郎。移植版でも何かやらかしそうで、期待が膨らむ。

「天外魔境」は三部作の物語として企画されました。ボクが天外の企画にキャラクターデザインとして参加して早いもので16年、「天外Ⅱ」が発売されて10年以上もの年月が流れました。そして今、ようやく「天外魔境Ⅲ」発動！ イヤー本当に長い間お待たせしました。動きそうで動かなかった「天外Ⅲ」でしたが、これでようやく天外の世界が完結いたします。長かった日々に終止符を打つべく、今まで以上にキテレツで魅力的なキャラクターをと、日々ガンバッてておりますので、大いに期待してください。



ゲームスタート時のワンシーン。最新技術で描き直されたムービーに期待しよう!!

6/30発売)」という存在は、ものすごく大きいんですよ。PCエンジンで「1」が出ましたよね。その時、僕は(PC)88で「スナッチャー」をちょうど作った頃で、その時にね、なんと音楽に「坂本龍一」!! 教授(プロフェッサー)だっ！ なんだこれー!?って思って。その時、僕はまだ、ただの監督だったので、お金(制作費)の話はできなかったんですよ(笑)。「天外」でこんなんしてるのに……って言ったら「アホかっ」て言われて(笑)。そのあと「天外Ⅱ(天外魔境Ⅱ卍MARU／1992年3/26発売)」もね、音楽がスゴイ。

広井■久石譲(※右参照)さんですね。

小島■もう大変じゃないですか。俳優の方もたくさん使ってて。あと、「天外魔境を作った男達」ってドキュメンタリー風のTVドラマもありましたよね。

広井■そうそう、あったね！ 家庭用ゲーム機でCDロムっていうことで話題になりましたからね。

小島■当時、100万台くらいかな(PCエンジンのシェアは)。だから「天外魔境」は50万くらい……でしたっけ？

広井■いやいやそんなにいってないよ(笑)。20万くらい。

小島■そう！ でも、ダントツで売れてた。んで、「スナッチャー(スナッチャーCD-ROMantic／1992年10月23日発売。MSX版で未完だった話を完結させた不朽の名作と名高い作品)」が10万本だったんですよ、もうそれで2番だ！ って言われて(笑)。

広井■だって、(出荷台数が)100万しかないんだもん。そのうちの10万本ってすごいよね。1割のシェアだもん。

小島■僕ね、初めて賞をもらいましたもん(PCエンジン版のスナッチャーで)！ 僕、ボーナスをもらったことなかったんで、10万円しかもらえませんでしたけど(笑)、とてもうれしかったってすねぇ。

広井■そう、僕も(「天外」が)すごく売れて、ハドソンは赤い絨毯(でお出迎え)だったもん。「広井サンどうも！ いらっしゃいませ！」って(笑)。もう、勘違いしますよ！ 僕は当時はフリーって言っても月収20万くらい。それが(「天外」の契約は)ロイヤリティーバーン！ だから、あの当時は(ハドソンが)なんでも叶えてくれそうだった(笑)。ある日突然、世界が変わったって感じ。ほんとに、シンデレラボーイでした(笑)。

小島■プレイ時間もすごいんですよね。岩崎さんってプログラマーがいて。

広井■はいはい！ 岩崎！ 天才岩崎ね。

小島■彼とは仲良かったんですよ。3DO版の「ポリスノーツ」の体験版にインタビュー出てもらったりしたんです。

広井■あの時はホント、あいつしか、(思いついた企画を)叶えてくれそうになかった。他の人に言うと「できない！」って言われるのを、あいつは「うーん……わかった！」ってなんとかかんとか実現してくれた。当時は、CDロムでもデータの容量があふれちゃってたんですけど、そもそも生データを入れようとしてたんで(笑)。アニメーションとかボンボン作っちゃって、これは、このままじゃ入らないだろうって。絵だって16色に分解しないといけなかったから、いろいろ大変だったんですよ。作ったはいいけど、これどうやって16色にするんだよって(笑)。当時はそういう時代でしたよね。

小島■だけど、「天外」はちゃんとアニメーションしてたじゃないですか。もうそれが驚きで。僕らはそれができないから「貧乏パン」とかね(笑)。もー、情けない。

広井■あの頃は、ゲームの開発って、基礎技術も一緒でしたからね。ゲームの開発と一緒にツールの開発もやってしまう時代(笑)。「これやりたい」って言うとプログラマーとか偉い人が集まって、これどうする？ ツール作ったほうが早いよ、みたいなね。

小島■初めて(ゲーム中のキャラクターがバンバン)しゃべったのも「天外」でしたよね。

広井■そうですね。声優さんとかを使うってことも、そもそもそれまでのゲームではほとんどしなかったですよね。

小島■そうなんですよ。あの「教授(坂本龍一氏)」を使ったっていうこと自体、プロデュースのさきがけみたいな感じでしたから。僕の中では、宮本(茂)さん、広井(王子)さん、飯野(賢治)さんは大きいですね。僕の中のビッグスリー(笑)。

――3人目の飯野さんというのは？

小島■みんないろいろ言うんですけど、僕は(彼は)人間的に好きなんですよ。作ったもんは置いておくとして。彼はゲーム業界を変えましたよね。だから、ゲーム業界を変えたビッグスリーなんです。

広井■面白かったですよね。飯野さん



「僕が取材OKになったのは、PCエンジンの『スナッチャー』からですよ」と思い出話に花が咲く小島監督。注目の「メタルギア」シリーズ最新作と「ボクらの太陽」の秘密がいろいろと!?



Circuits
The New York Times
A Battle Against Vampires With Solar-Powered Weapons

E3開催直後(5月22日)のニューヨークタイムズ誌で大きく取り扱われた「ボクらの太陽」。海外すべての地域に対する対応作業が結構大変なんだとか。海外メディアの注目度も非常に高かった。



小島監督オススメの「ボクらの太陽」のキット。実際、太陽光に当てると絵が浮き出る仕掛けになっていた。

①場所は大江戸温泉物語(中村座／※新交通ゆりかもめ「テレコムセンター駅」下車徒歩2分)。2003年7月7日(月／七夕)開催。午後6時開場／午後7時開演(午後8時終了予定)。参加費は無料。※会場へのお問い合わせは、一切しておりません。往復ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・性別・天外魔境に対する「愛」(20字以内)を明記のうえ応募(※お一人様一枚に付き一名の応募となります)。 あて先■〒101-8691東京都千代田区神田郵便局私書



移植版の戦闘画面。敵はどんなアニメーションで攻撃を見せてくるのだろうか?



カブキが菊五郎と変身合戦をするシーンは、移植版ではなんと3Dで展開されるぞ!!



「天外魔境」らしさを残す建造物の数々。内部は3Dで表示され、構造にも変化が!?

戦国卍丸役
伊倉一恵




「CITY HUNTER」牧村　香役、「サクラ大戦シリーズ」レニ役「伊東家の食卓」ナレーションなど、アニメ、TV番組で活躍中。

こんにちは、卍丸を演じました伊倉一恵です。実は卍丸はあまり多くを語りませんでした。
では、その一部始終を思い出してみましょう。「かあちゃん、おかわり!」……かわいいー。
「わが道に敵なし!」……………凛々しいー。
「運命なんてくそくらえ!」……かっくいいー。
以上。すべてのセリフに「!」が付きます。ここぞというときに開けます。
あっ　も一つありました。『天外魔境Ⅱ』　……待ってました!!

カブキ団十郎役
山口勝平




アニメ「犬夜叉」「名探偵コナン」「魔女の宅配便」など多数。

『天外魔境』復活!　おめでとうございます。僕にとってカブキとの出会いはそのまま広井さんとの出会いでしたし、それから10年以上たった今もカブキ団十郎は間違いなく僕の代表的キャラのひとつだと思っています。自分でもびっくりするくらいの勢いがありましたね。時間を経てまたあのワクワクに出会ると思うと本当に楽しみです。広井さんの新しいアイデアにはいつも驚かされますが、今度はどんな仕掛けがあるんでしょう?びっくりに期待大です!

岸田今日子



1962年「破戒」他で、毎日映画コンクール助演女優賞を受賞。1964年には「砂の女」他の演技でブルーリボン助演女優賞を受賞。その後、「竹取物語」「利休」などに出演。また1995年「八つ墓村」他の演技でブルーリボン助演女優賞を再受賞。テレビでは「傷だらけの天使」「武田信玄」「御家人斬九郎」などに出演。TVゲームの出演は「天外魔境Ⅱ」が唯一の作品。

登場するのは少しですけれど、初めてゲームの声優をさせていただいて、私なりに思い入れのある作品です。11年ぶりに再び発売されるというお話で、大変うれしく思っています。「天外魔境」というのは、とても魅力のある世界でした.夢と希望と力に満ちたこんな世界の中で遊べたらどんなに楽しいでしょう。11年たった今だって、きっと受け入れられるにちがいありません。たくさんのひとたちに遊んでもらいたいと思っています。



「もんじゃって言えば、当時ハドソンのエライ人にプロ台でもんじゃ対決しない?とか言われてやったあとに、『カニ食いに行こうよ!』とか言われて北海道にいきなり連れて行かれて。で、小切手まで渡されて、1週間監禁されて作ったのが『天外魔境』だったんですよ(笑)」と広井氏。PCエンジン時代の名作「天外魔境」シリーズはどう甦るのか?

「天外Ⅱ」の音楽はあの久石譲氏!



1982年ファースト・ソロアルバム「INFORMATION」を発表。音楽監督として「風の谷のナウシカ」以降「千と千尋の神隠し」までの宮崎駿監督作品のほか、「Sonatine」「Kids Return」「HANA-BI」「壬生義士伝」「Le PetitPoucet」(フランス映画)など数多くの音楽を手がける。また映画「Quartet」では自ら監督・脚本・音楽を手がけた。1992年より3年連続、通算では5回目の日本アカデミー賞最優秀音楽賞を受賞。第48回芸術選奨文部大臣新人賞(大衆芸能部門)など数々の音楽賞を受賞。新アルバム「ETUDE」が好評発売中。

「天外魔境Ⅱ」の音楽を制作した当時、それまで抱いていたゲームのイメージに比べるとはるかにクオリティが高いことに驚きました。その気持ちは現在でも変わりません。当時より11年の年月が経ちましたが、今でも決して色褪せることのない完成度をゲームとともに味わい、感じていただきたいです。

も含めて、みんなに勢いがガアーってあった(笑)。

小島■広井さんは「(魔神英雄伝)ワタル」とか、おもちゃやマンガの原作とかも書いているじゃないですか。ゲームから他の業界に向けて発信する、それを実現している。だから憧れているっていうか。

広井■僕は、いろんなことをそれまでにやってきて、最後はゲーム業界に救われた……みたいな気持ちが強いんですね。この先どーすんだろうなって考えてた頃に、ゲーム業界が「お前みたいな変な奴も仲間に入れてやろうじゃないの」って、言ってくれたんです。僕みたいなヤツをゲーム作ったことないのにですよ、3年間も食わせてくれたんです。しかも、ロイヤリティー。売れたらこれだけ(稼ぎも)あげるよって言ってくれた。それで売れたものだから、当時としては法外なお金が入ってきて。こんな自分の才能を(ゲーム業界は)買ってくれたんだって思った。そんなゲーム業界に感謝してるね。当時はみんな若かったし(笑)。ハドソンの重役さんも28歳くらいで。みんなバカだったな。技術はあるから、面白いことをやれ!って、投げ出し状態(笑)。僕なんかハドソンさんに初めて行った時、「8ビットってなんですか?」とか言ってたぐらいですからね(笑)。そしたら「広井さん、(あなたは)そんなこと覚えなくていいんだから。そういうことは俺たちがやるから。(あなたは)面白い話を作ってくれ!　面白いキャラクターを作ればいいんですよ」って言ってくれたの。漫画原作とかに頼るんじゃなくて、オレらで新しいモノを創ろう!　って。技術が最先端なものって、映画もそうだったけど、常に時代にいたぶられますけど、当時は俺たちが最先端だ!　おもしれぇんだ!って、勢いがあった。

小島■面白かったってすよ、あの頃は。みんな夢破れた者ばっかりでね(笑)。僕とかも映画の夢が破れてとか。バンドマン夢破れてとか、マンガの夢破れてとか。そんなんばっかだったけど、やっぱり一旗あげたい!　今に見てろって感じだった。捨てるもんがない状態だったよね。

広井■そうそう!　僕なんかもこれがダメだったら、もう他にないかなって思ってた。アニメ業界にも行ったけど、なんか肌に合わないし。だけど、ゲーム業界はとっても居心地が良かった。テキストタイプのゲームが好きで。「D&D(ダンジョン&ドラゴンズ)」なんかも英語版をみんなで翻訳してやってたし(笑)。「トルーキンの指輪をさあ～」なんて言ってもみんなわかってくれるのがね、すごくうれしくって。「シミュレーションはさぁ、市街戦はフィールドがちっちゃいほうが面白いよね」とか盛り上がったりしてた(笑)。

小島■僕も元々は映画がやりたかったっていうのがあって。(ゲーム業界に)僕が入った時は8ビット時代、ファミコンでしたからね。ゲームもテキストで絵も動かない。それがCDロムの時代になって、人の声が使えるようになって、リニアの音が使えるようになって。3DOになったら、ムービーも使えるようになって、モーションが使えるようになっていって……と、(元々映画をやりたかった僕的には)とてもうれしかったですね。

「世界の小島」で人生が変わった?

広井■いやぁ。でもね、やっぱりすげーと思ったのは「世界の小島」ですよ。「未来を切り開く10人」に選ばれてる!
(※2001年12月24日発売の米ニューズウイーク誌において、あらゆる分野から選ばれる10人の内の1人に小島氏が選ばれ、同年11月29日に発売されたばかりの「メタルギア ソリッド2 サンズ・オブ・リバティ」については「まるで映画のようにユーザーを魅了する映像。プレイヤーがまるでその場にいるように感じさせる演出効果を持つ画期的な傑作」と高く評価されて、話題になった)

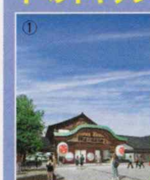
小島■いやいや、あれねー、

ラジオでも「天外魔境」の情報が!



ハドソン提供のラジオ番組「tryme.jp/今夜もはてぃはてぃ」では「天外魔境」の情報が聞けるぞ!

イベントやテレビCMも要チェック!



①

東京お台場の大江戸温泉物語では「天外魔境 覚醒祭(ふっかつさい)」が催される。イベントは7月7日の19時から開始。詳細は「天外魔境」公式HP(http://tengai.jp/)を見よう。





②

6月1日から「天外魔境」のテレビCMもオンエア中だ。

そして「天外Ⅲ」も姿を現した!



幻の作品となった「天外魔境Ⅲ」が、いよいよ復活をする!　キーワードは「ジパング」。日本のようで日本ではない、豪華絢爛な架空の世界で冒険が始まる。7月7日のイベントでは映像も?




②CMオンエア枠　毎週水曜日18:30～19:00　テレビ東京系6局ネット／毎週火曜日18:25～18:55　BSジャパン「ボンバーマンジェッターズ」／毎週日曜日9:00～9:30　テレビ東京系6局ネット／毎週火曜日　19:25～19:55　BSジャパン「FIRESTORM」にて、「天外魔境」TVCMを放映中。

(…)55号「天外魔境　覚醒祭(ふっかつさい)」参加希望係　■応募締切:2003年6月25日(水)必着　■募集定員:300名様(※応募多数の場合は、厳正なる抽選にて。当選の発表は発送をもってかえさせていただきます。2003年6月末までに、返信用ハガキ(…)て通知いたします)。※当日、参加者の方は当会場の入場規定により会場で用意しております浴衣に着替えてのご参加となりますので予めご了承ください。※会場までの交通費は本人負担となります。





明かされる「メタルギアソリッド3」の秘密！

E3で流した映像を、広井さんに解説付きで披露してくれた小島監督。そんな解説を映像とともにお届けしよう。「スゴイ！」を連発していた広井さんは「ジャングルのディテールに神様が宿ってるね……」と感嘆。







主役は雷電……と思わせて実はスネークだった！

「最初のダイブでの登場シーンは、また雷電か……と思わせておいて、実はスネーク！ ほら、ここで拍手喝采！(笑)」

選ばれたのはすごいプレッシャーでしたよ。

広井■すごいことです！ そういうことが、日本でもっと報道されないといけない。まだゲームってオモチャだと思われてるんだよね、きっと。

小島■でもね、あれでかなり人生変わったんですよ(笑)。最初は、ネットとかに載って、その段階では誰も動かなかったんですけど、週刊誌とかの取材を受けて、それが電車の中吊りに載ったら、急にメディアで「小島って誰？」ってなって(笑)。それから昔の友達からも連絡がバンバンきて、「お前何かやったんか！」って。それからというもの、会社からもいろいろ言われることが変わった(笑)。ただね、僕は、広井さんがスゴイと思うのは、ゲーム業界の外に唯一出られた人だと思うんですね。舞台とかマンガとか。実はそれって、なかなか出られることはないんですよ。ゲーム業界って、「アタリ」がすごく激しいし、成功したらしたで、逆のね、「負の力」が来ますから。例えば証券会社とか、クリエィテイビティとかとはまったく反対の力が(笑)。

広井■なるほどね。ここ3年くらいはゲーム業界にいた中でも一番辛かったですね。それは僕自身も感じます。でもまあ、ここからまた良くなっていきそうだと感じますけどね。

今年のE3の現場は日本勢が惨敗だった？

小島■ところでね、今年はまた、E3に行ってきたんですけど、最近よく言われていたように、とにかく海外の技術力の向上がスゴイんですよ。で、今年は特にそれが決定的で。だいぶ落ちこみましたよ。3年後には、僕はもう日本にいないかもしれない。広井さん、一緒にアメリカに行きませんか(笑)？

広井■またまたぁ。それどーいう意味よ。

小島■いや、本当にね、今年のE3は日本勢に勢いなんかなかったの。やっぱり何が違うかと言うと、彼ら(アメリカ人)は(技術的にも規模的にも)ロケットを飛ばすことができる国民なんですよ。だけど、僕ら(日本人)は飛ばせない。この差が大きいんですよ。僕らは「飛んだ気」にはさせることができるから、そういうサービスをするしかなかったわけなんですね。でも最近、彼ら(アメリカ人)は本当にロケットを飛ばし始めたんですよ。日本にいるとね、その底力の差と、日本にいるという限界を感じてしまって……。本当に難しいな、と思うんです。ここ2～3年、薄々感じていたんですけど、今年のE3では特にそれを思い知ったんです。

広井■うーん。でも僕はそろそろ「次の時代」に入るんだと思いますよ。ゲーム制作も無国籍な時代がやってくるってね。監督は監督っていう仕事、プロデューサーはプロデューサーっていう仕事に、それぞれ一番適任な人が就く時代が来るんじゃないかと思うんです。日本にいると、プロデューサーが偉い！ みたいな感じがあるじゃないですか。社長が一番偉いんだみたいな話になりがちですけど、それって違うんですよね。社長って別に貴族階級でもなんでもなくて、ただの「役職」でしかないんですよね。そーいう意識が日本は少し遅れていたのね。だから、これからは、この役割は日本人、これは中国人、ここはアメリカ人……みたいに、スタッフも適材適所世界中から集まってくる「無国籍化」が標準になるんだと思うんです。その中で、僕にはいったい何ができるのか？ というのは、確かにありますけどね。そう考えていると、将来、もしかしたら日本人は現場からいなくなっちゃう。日本の資金だけがある状態なんてこともね。相対価格から言ったら、日本のほうが、アメリカの技術者より(賃金が)高いと思うんですよ。アメリカ人って金持ちはすごいけど、普通の人はホントに普通だから(笑)。「海外旅行するのは大変だよな……」って言ってるのが普通のアメリカ人ですからね。ウエイトレスがヴィトンのバックを持って歩いてるような国って(日本以外)他にないですから。そういう意味では(日本は)完璧な社会主義を実現しちゃった国ですよ。これで、次の時代の競争社会に勝てるのか？って、僕は疑問に思ってる部分はやっぱりありますね。

小島■日本人には「サービス精神」ってありますよね。海外だと、特に飲食店とかは(そういうサービス精神が)最悪ですよね。そもそも「チップ(をもらわないとサービスをしない)」っていう考え方がそうですから。だから、かつてはそのへんの心意気というか日本人独特の「サービス精神」というものが、ゲームという制作においては良かった時期があるんですね。目が隅々まで行き届くっていう芸の細やかさ。それが昔の日本のゲームにはあった。だけど、最近はハードの性能が上がりすぎて、なんでもできるようになったことで、そんなことが意味をなさなくなってきたんです。昔みたいに「この(限定された性能の)箱の中で何ができるか？」みたいな時は、日本人には向いていたんですけど、今の時代は、それが大きな岐路にきているっていうのをE3でまざまざと感じさせられたんですね。

広井■それはわかる。

小島■僕はね、(任天堂の)宮本茂さんを尊敬していて、「ゲームデザインっていうのはルール作りだ」と思ってたんです。そこに“ある面白さ”があって、それをシステムに落とし込んで、どう遊ばせて楽しませる？っていう、「ルールをつける」のが面白いんだと思っていたんですね。だけど、ハードの性能が良くなって、なんでもできるような時代になった時に、今は「ルール作り」じゃなくて、「シミュレーターの時



「普通、油はサラダオイルとか使っているんですけど、ここのお店はラードなんですよ。これがいいんですね。もんじゃって基本的には味がないものですから、自分でいろいろ工夫していいんですよ。あと、キャベツは少し叩いたほうが甘味が出るんですね」と広井奥義を伝授される小島監督。「いやいや深いですねー。星雲が見えました！」と小島監督。



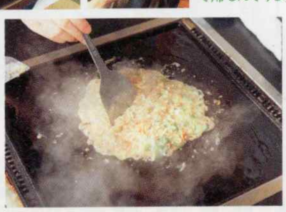
「これが一番シンプルなもんじゃです。切りイカしか入ってないんです。切りイカの味で食う。食べ方はこうやってなすりつけていくんですよ。するとくっついてくる。で、これを口に入れるときは、上唇の歯でこうやると……やけどをしない！」



「おお、なるほど！」「で、この鉄板の油が切れてくると、ここにおせんべができる。これが結構うまくておやつに持って帰るんですよ」「ほーう」

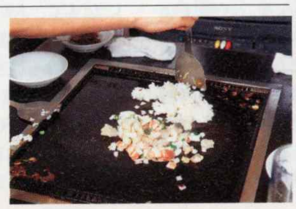


「ダム(土手)を作るっていうのは、最近なんですよ。昔は自分の領地が決まってたんで、そんなに広く作れない。ちまちまやるのがもんじゃだったんですね。だから、昔は台も“へりなし台”であって。へりから落ちないように土手にするようになったんですね。子供の頃は、もんじゃデビューして、こういうところで社会のルールを教わるっていう感じだったんですよ(笑)」



「僕ね、結婚するまでたこ焼きの達人だったんですよ！ってずっと嫁さんに言ってて。だけど結婚して10年、1回も作ってないんですよ(笑)。うそつき小僧って言われてまして。僕は1996年に東京に出てきたんですけど、今日は7年目にして夢が叶いました」と感激ムードの小島監督。





「これは五目もんじゃなんですけど、ブタがメインです。味的には一番濃いって言うか、いろんな味が入ってます。さっきの一番シンプルなのと、この一番濃いものの間に、明太とかいろんなバリエーションがあるわけですね」



このあとは広井さんが創作したというチャーハンもんじゃに、ホットケーキ。そして初恋焼き(あんこと杏入り)と次々と逸品が続く。小島監督大満足！

Eat! なんでも食べろ!



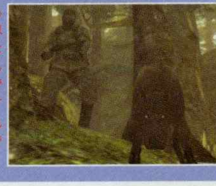
「今回はサバイバルなんで、いろんなものを食べられるんですよ。キノコをふんづけたり、亀を飛ばしたりもできるんです(冗談です)」



「スゲー! 魚がいる!」
「この水中のシーンは奄美大島まで取材に行きましたからね(笑)」



「蜂の巣も獲って食べられるんですよ」



「犬は食えません(笑)。でも、川に泳いでる魚にもちゃんと弾が当たるし、水面まで浮かんでくるんですよ。川で手榴弾とか使ったりすると、魚がいっぱい獲れるんです(笑)。これでおなかいっぱい(笑)」

ストーキング! 足音を立てないで歩け!



「これ、ストーキングっていって、足音を立てないように歩くんです。僕らも実際に軍事教官の人たちとジャングルに行って訓練しましたからね。だいぶ悲惨でしたけど(笑)。もう、ただのいじめって感じで辛かった(笑)」



「本当はこんな足跡をつけたらだめなんですけど、敵兵のAIもちゃんとしてるんですよ。いやぁ、訓練の成果が出てますね(笑)。夜も眠れませんでしたから」

あのゲームのパロディも!



「日本のユーザーさんには、よくわからないと思うんですけど、『グランセフトオート』のパロディー(笑)。ほら、ここ笑うところですよ(笑)。『また車泥棒(Grand Theft Auto)か? ここは都会(Vice City)じゃない、ジャングルだ!』って逆に言われて、スネークは結局、車を奪えず(笑)」

代」になってるんですよ。「GTA(グランセフトオート。昨年海外で圧倒的なヒットを記録した暴力的な作品)」なんていうゲームは、「よりチンピラになれる」っていう、いわば“シミュレーター”なんですよ。「どんな人でも殺せて、どんな車にも乗れる」って風潮に今はどんどんなってて、それがバンバン売れてる。だけど、それは僕にとっては「ある種(ゲームの面白さに大事なこととは)」違うなって思うんですね。でも特に今年のE3では、圧倒的にそういうゲームが強かったんですよ。そして、実際に今の風潮として、そういうゲームが大ウケをしている。僕が(作ることが)できるのは、“ゲームデザイン”でしかないんで、これからはどうすべきなんだろうな?って悩んでるんですよ。

広井■それはねぇ、小島さんがどこを見つめているのか?によるんじゃないですかね。“監督”として自分の立ち位置がどこにあるか?っていうことが大事なわけで、ほかは関係ないんじゃないかなって僕は思いますよ。クリエイターとしてどこを見ているかという信念があれば、実は問題はないし、それは単に作り方の問題なんだと思いますよ。

小島■ところがね、不満なのは、ここ10年〜20年、日本のゲーム会社は「企業」としてある程度成功してきたじゃないですか。それもあってか知らないけど、クリエイターが「サラリーマン化」してるんですよ。そういう意味でも今回のE3は、僕的にはつらかったんですね。僕はクリエイターとして作っていたいのに、片一方で副社長という「経営者」の立場でもある。なんで僕が副社長なんかをやっているかというと、僕らがゲーム業界に入った時のジレンマを今の若い子らに味わわせたくないからなんですよ。ゲーム業界に入れば、最低限の生活は保障してあげられて、そこで才能がある人は伸びていけるような環境を作りたいからなんですよ。

広井■でもゲーム業界は他に比べたら、すごく健全に成長したんですよ。TOPに行ったらそういう悩みはついてまわるんです。小島さんがそう考えている事が健全な証なんです。アニメ業界なんかはもっと辛いんじゃないかな。

小島■(動画を)1枚描いてなんぼの世界ですからね。生きるためには体が資本だ、体を壊したらもうやっていけない。当時はそれでもクレジットに名前が載るのがうれしくて、みんな描いていた時代だったのが、ゲーム業界も同じで、最近はいい車に乗りたいからとか、いい給料が欲しいからって入ってくる子が多い。新しいモノを生み出したいからこの業界に入ってきたんじゃなくて、自分のモノが欲しいからやってきてる子が多いんですよ。このあいだのE3の映像とかも、僕が編集してましたからね(苦笑)。もう家族崩壊寸前ですよ(笑)。ゴールデンウイークとか全部つぶしてやってたんで。

広井■クリエイターは辛いという意味では、どこも同じでしょうけど。

「天外Ⅲ」で実現する新しいシステム判明?

小島■ところで、「天外魔境」はどこが作ってるんですか?

広井■ハドソンさんですよ。(PC-)FXの時に、やるぞー!って旗あげしたら、当時、FXがあんまり売れなかったんですよね。そんなに開発には金がかけられん!ってなって、そのまま冷凍保存(笑)。でね、去年、(「天外魔境」の制作をまた)やることになった時に、最初は「やだ」って言ったんですよ。その理由は1つで、冷凍保存したようなモノは、むやみやたらに解凍するもんじゃないぞ、絶対大変なことになってるぞ……って言ったんです。で、開けてみたら案の定、そこらじゅう大変なことになってて(笑)! 当然いろいろ手直しはやってますよ。シナリオは当時ほぼできていたので、使えるところはできるだけ生かそうと思っています。

――とはいえ、ほとんどが作り直しに?

広井■いや、当時、(脚)本とキャラクターが1つ2つできていただけでしたからね。その(脚)本も10年くらい前に書いていただいたものです。当時と今とでは、いろいろと時代も変わってしまってますからね。「天外」って、ちょっとどろどろしたところが売りなんですがね。ただ、今の倫理規定(レーティング)には引っかかるでしょうし。悩みますね。

小島■あー、僕も首切る世代なんですよ。ダリオ・アルジェルト世代なんで(笑)。

広井■なるほど。それとね、今度は(舞台に)九州をやるので、朝鮮文化にまで突っ込んだ話がね、このままじゃ、最近のナショナリズムの台頭している時代にはちょっと難しい部分もあるだろうとかね。だけど、やりたいことはずっと変わってなくて、日本はシルクロードの最終地点なので、ここにはいろんな文化が入りこんできてる。そこで面白そうなエピソードを掘り起こして、パッチワークする。歴史の改ざん作業をしていくのが楽しいんですよね(笑)。そうした作り方は「サクラ(大戦)」にもつながる「天外」の面白さですよね。このピースとこのピースは歴史的にこうつながってるらしいよ……って。いろいろエンタテイメントしながら創り上げていく。ひねって、デタラメにしてゆく。一方で、今の時代の光を当てると新しく読み取れるところがあったり。あと今回、昔からやりたくてしょうがなかった「記念館システム」っていうのがあって。今度はそれをちゃんとやろっかな、と。

小島■え? それはどういうものなんです?

広井■PCエンジンの時にやりたいやりたいって言ってたんだけど、システム的に難しくて、結局できなかったんですよ。僕(プレイヤー)で儲けるヤツがいるんです。僕が勇者になるにつれて、僕のグッズを出すヤツがいて、「どうもー! あのー、あなたのグッズを出したいんですけど」って言う人が来るんです。「いいよ」って言うとロイヤリティーが入ってくる。チャリンチャリンってお金が入ってくるんです。へへへ。それでね×××××××××××××××××ってことになるんですね。

小島■それを「Ⅲ」で?

広井■やります。

――おー。

小島■ちなみに、「天外Ⅲ」の発売はいつなんですか?

広井■う、うーん。

――小島監督の「メタル3」は?

小島■うわー、かぶりたくないな、俺ー(笑)。僕ね、1つの作品だけを、2〜3年かけて作るっていうのが大好きなんですよ。「ポリスノーツ」も「スナッチャー」もそれだったので。最近は、あーだこーだと言って、できあがってきたら「なんじゃこりゃ」っていうのが多くて。

広井■でも、僕は、延びるのが得意ですからね(笑)。「ごめんなー」ってお客さんに素直にあやまっちゃう(笑)。PCエンジンの時も「天外」の発売が延びた時、お詫び広告をやったんですよね。雪に埋められたりして(笑)。クリエイターが発売が延びたからって、サラシものになるなんて、過去例がなかったですからね。

小島■あれね、いっとき、ゲーム業界標準になりそうになったんですよ(笑)。おまえも、発売日遅れたらエライことになるでーって言われてた(笑)。

広井■ごめんね。たださ、なんか自分であやまりたかったんだよね。あのとき。

――ちなみに、PC-FXの製造中止で「天外魔境Ⅲ」が出せなかったことって、ドリームキャストの製造中止の頃のような心境だったんですか? ハードがなくなってしまって、シリーズもそこでいきなりできなくなった……というのは?

広井■うーん、僕はPCエンジンの最







「ジパング」を舞台に展開する神話的ストーリー。箸で食べる、下駄を鳴らして歩く、七夕に願いごとをする、黄金が眠っている伝説がある……。「天外魔境」には、日本人が日頃忘れかけている「日本の素晴らしさ」が沢山詰まっているのだ。さて、「Ⅲ」では広井さん長年のアイデアの新システムが?

「広井さん、オレの親父になってください！」



後のほうって、実はあまり必要とされてなかったように感じていたんですね。で、またアニメの企画屋にもどろうかなって思っていたら、入交（昭一郎。のちにドリームキャストソフト事業の顔として活躍する）さんからお誘いがあったんです。だけど、僕はフリーではありますけど、今までずっとハドソンさんに雇われて仕事をしてきましたから、話は簡単にはいかないと思いますよって言ったんですね。そしたら、それは全部俺がやるからって入（交）さんが言ってくれて。ハドソンさんとの話もまとめてくれたんですね。漫画家さんなんかもそうなんですけど、やっぱり育てられた出版社さんから別の出版社さんにいくのって、とても難しいことじゃないですか。当時のゲーム業界もやっぱりそれは同じだったわけですよ。入さんにひろわれて、「サクラ大戦」を作ることになったんです。

小島■広井さん！ 僕のオヤジになってください！

広井■いやいやいや（苦笑）。何をいきなり言うの（笑）？

小島■僕ね、親父が中2の時にいきなり死んでるんですよ。うちの親父は、薬剤師なんですけど、僕にとっては身勝手な親父だったんですね。映画とか無理矢理見せられて、終わるまで寝られないんですよ。だけど、その身勝手な親父がいたからこそ、今の僕があるんですよ。でも、子供の頃から親父がいないので、それが僕のコンプレックスになってるんです。だから、僕のゲームは必ず親父を殺すんですよ。はたと気づいたら、僕のゲームはみんな親殺しみたいなゲームになってたんですね。

広井■なんか（僕と）似てるね。そういう（作品の根底に流れるも）のは、やっぱり自分の中にあるよね。僕の親父は、闇米と赤線で儲けた人だったから、息子には堅い仕事に就いてほしかったみたいでね。でも僕は映画をやりたかったから、「もう出ていけー」って勘当されて。で、（親父が）死ぬまで、意地になってずーっと（家に）帰らなかったんです。で、「（親父が）死んだ」って連絡あって、帰りましたけど、いまだに、もうちょっと親孝行しておくんだったな……って思うんですね。「天外（魔境）」が世に出た時に、そっと親父の墓参りをしましたけど、そん時は泣けました。この作品を見てもらえなかったなって。

小島■僕、親父が生きていたら、たぶん、ゲーム業界入るなんて言ったらぶん殴られてたと思うんです。でも、今の僕やったら、たぶん親父にも喜んでもらえるかな……とか思うことがあるんですよ。おかん（おふくろ）も、「お父さんが見てたら喜ぶよ」って言うんですけど、ほんまかいな、「メタルギア」でええのんかいな？って（笑）。

目指すは究極のライブエンターテイメント！

小島■だからね、広井さん、俺の親父になってくださいよ！

広井■またぁ（笑）。やだよー（笑）。親父っていうよりは、アニキでしょ（苦笑）。

小島■広井さん！ だったら、僕の作品をプロデュースしてくださいよ！

――今日はプロポーズラッシュですね。

広井■いやでも、僕からもそれはお願いしますよ。僕を使ってよ。でもさ、なんだか今日は本当に嬉しかった。いろんな仕事の依頼が来るけれど、天下の小島さんから、もんじゃを作ってくれて言われたのは、すごくうれしかった（笑）。

小島■僕ね、今年40歳なんですけど、親父が45歳で死んでるんですよ。あと、うちの家系は早死にの家系みたいで、親父より長く生きた人間がいないんです。それですごく焦ってる。それじゃあ、オレはあと何本作れるんや？ってものすごく焦ってるんです。僕が「ボクタイ（ボクらの太陽）」を作るのは、ライブ感あふれたモノを作りたいからなんですね。「仮面ライダー」の本放送時に、本郷猛（藤岡弘）がバイク事故に遭って、大けがをしたから、いきなり仮面ライダー2号（一文字隼人）が出てくることになったっていう有名な話がありよね。そんな“究極のライブ”ってゲームのエンターテイメントを実現してみたいんですよ。

広井■楽しみですよねー。

小島■そうそう、今度、広井さんのラジオに出してくださいよ。いつもラジオに出るとスタッフから言い過ぎだって放送中にFAXが届いたりするので、生放送は出演禁止を食らってるんですけど（笑）。東京に出てきて7年経つんですが、ゲームクリエイターの秘密結社とか作ろうとずっと思ってたんです。一緒に作りましょうよ。

広井■（笑）。それは面白そうですね。ぜひ「マル天」にいらして下さい（笑）！

（5月28日　浅草・新ちゃんにて収録）



対談終了後、2人に書いてもらったサイン。小島監督は、お得意（？）のバカボンのパパも（笑）。広井さんのキーワードは「夢」。今後も2人には夢のある作品を期待したい。



パチリと記念のポラロイド写真も。色紙と写真は、今回の対談場所の新ちゃんに寄贈します。



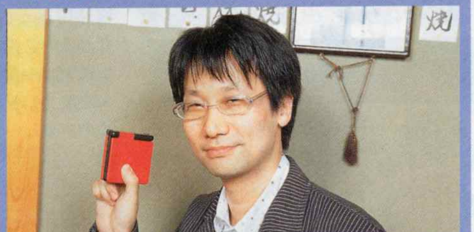
今回対談に使ったお店は、広井さん御用達のお好み焼き屋さん。あの安達祐実さんも、小さい頃からよく来ているお店なんだとか。



浅草・新ちゃんは、浅草千束通り沿い（台東区浅草5-29-4 TEL03-3872-6469）。水曜日定休。もんじゃはもちろん、お好み焼きも絶品です。よろしければ、お立ち寄りを。

「GBA SPジャンゴレッド&ブラック」限定版がソフト同梱で登場！

メタリックレッド（ジャンゴレッド）とマットブラック（ツヤ消し黒）のツートンカラーのGBA SPがソフト同梱限定版で登場するぞ！ 価格は1万6,800円（税別）。早期購入特典として「ボクタイ特製アドバンスケース」もついてくる！ この限定版は、数に限りがあり、一部取り扱いをしない店舗もあるとのこと。詳しくは店頭にて（取り扱い店舗一覧はこちらへ。コナミホットライン<TEL:0570-086-573>もしくはコナミホームページhttp://www.konami.co.jp/kmj/home.htmlにて）





これがウワサの限定カラーGBA SP。ツートンカラーでカッコイイ！



通常版を早期購入するとヴァンパイアが眠る棺桶（？）かと思わせるGBA、GBA SP両対応のアドバンスケースももらえるぞ！（このケースでソフト2本が入ります。200mm×125mm）。価格は4,980円（税別）だ！



「これ内側が黒なので、太陽の下でも反射しないんですよ。ジャンゴレッド&暗黒少年ブラックというコンセプトなんです」と小島監督。

ソフト売上げ TOP15

全ゲームソフトタイトルの売上げランキング

新旧あわせてGBAソフトの顔ぶれが目立つ今回の売上ランキング。注目の「バーチャロン」の出だしは8万本弱と、まあまあか。アーケード作品は10万本がひとつのライン？

1位 GBA ゲームボーイアドバンス とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ

NEW SOFT 任天堂／2003年5月23日発売／4,800円／ADV
http://www.nintendo.co.jp/



推定週間販売本数 12万3538本
推定累計販売本数 12万3538本

プレイ中に出てくるミニゲームの獲得得点でシールがもらえるのは知ってる？ かわいいシールが目白押しなので、がんばってコレクションしよう。

2位 PS2 プレイステーション2 電脳戦機バーチャロン マーズ

NEW SOFT セガ／2003年5月29日発売／6,800円／ACT
http://www.vo-marz.com/site/



推定週間販売本数 7万8323本
推定累計販売本数 7万8323本

対戦色の強い本シリーズだが、PS2版はドラマチックモード、チャレンジモードなど家庭用オリジナル要素満載。1人用でも十分やり込める内容だ。

3位 GC ゲームキューブ ポケモンボックス ルビー&サファイア

NEW SOFT ポケモン／任天堂／2003年5月30日発売／2,000円／RPG
http://www.pokemon.co.jp/



推定週間販売本数 7万6080本
推定累計販売本数 7万6080本

ポケモンボックスは、預けたポケモンデータのソートができるのを知ってるかな？ この機能を使えばポケモンデータがグッと管理しやすくなるぞ。

4位 GBA ゲームボーイアドバンス メイドインワリオ

前回5位 任天堂／2003年3月21日発売／4,800円／ETC
http://www.nintendo.co.jp/n08/azwj/



推定週間販売本数 3万5266本
推定累計販売本数 36万1714本

ゲームを進めるごとに登場するミニゲーム。なかでも「なわとび」がむしょうに難しい気がするのは錯覚……？

5位 GBA ゲームボーイアドバンス ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート

前回6位 スクウェア・エニックス／2003年3月29日発売／5,980円／RPG
http://dragonquest.enix.co.jp/



推定週間販売本数 3万2879本
推定累計販売本数 50万8859本

旅の途中で別れた仲間は、ゲームクリア後に、ある場所で出会えるぞ。遠慮なくパーティ編成に取り組もう。

6位 PS2 プレイステーション2 熱チュー！プロ野球2003

前回3位 ナムコ／2003年4月3日発売／6,800円／SPT
http://www.namco.co.jp/



推定週間販売本数 3万1634本
推定累計販売本数 23万1500本

守備時、野球中継と同じ投手側からの視点で操作できるセンターカメラ視点は迫力満点。見ているだけでも楽しいぞ。

7位 GBA ゲームボーイアドバンス ファイアーエムブレム 烈火の剣

前回2位 任天堂／2003年4月25日発売／4,800円／S・RPG
http://www.nintendo.co.jp/n08/ae7j/



推定週間販売本数 2万9246本
推定累計販売本数 19万8371本

ファミコン時代から長い歴史のある本作。個性豊かなキャラクターたちが織り成す魅力的なストーリーは今回も健在だ。

8位 PS2 プレイステーション2 天誅 参

前回1位 フロム・ソフトウェア／2003年4月24日発売／6,800円／ACT
http://www.fromsoftware.co.jp/top/



推定週間販売本数 2万6779本
推定累計販売本数 21万5190本

シナリオは、キャラクターセレクトやプレイヤーの行動によって変化する。いろいろ試して全部のストーリーを見よう。

9位 PS2 プレイステーション2 必殺パチンコステーションV7 天才バカボン2

NEW SOFT SUNSOFT／2003年5月22日発売／5,200円／SLG
http://www.sun-denshi.co.jp/soft/

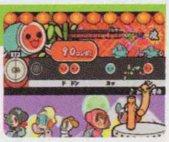


推定週間販売本数 2万6312本
推定累計販売本数 2万6312本

実践さながらの「攻略モード」や、さまざまなミッションに挑む「チャレンジモード」などなど、充実の内容だ。

10位 PS2 プレイステーション2 太鼓の達人 ドキッ！新曲だらけの春祭り

前回14位 ナムコ／2003年3月27日発売／4,500円／ACT
http://www.namco.co.jp/



推定週間販売本数 2万5292本
推定累計販売本数 25万4620本

「亜麻色の髪の乙女」などのヒットナンバーから「翔べ！ガンダム」などのアニソンまで幅の広い選曲がうれしい一本。

11位 NEW SOFT PS2 ウイニングポスト5 マキシマム2003

コーエー／2003年5月29日発売／6,800円／SLG http://www.gamecity.ne.jp/
推定期間販売本数 2万4158本
推定累計販売本数 2万4158本

12位 NEW SOFT PS2 マックスペイン

エレクトロニック・アーツ／2003年5月22日発売／6,800円／ACT http://www.japan.ea.com/maxpayne/
推定期間販売本数 2万3290本
推定累計販売本数 2万3290本

13位 前回4位 GBA ロックマン ゼロ2

カプコン／2003年5月2日発売／4,800円／ACT http://www.capcom.co.jp/rockmanzero2/
推定期間販売本数 2万2729本
推定累計販売本数 11万2142本

14位 前回9位 PS2 山佐DigiワールドSP ～海一番R～

ヤマサエンタテインメント／2003年5月1日発売／4,800円／SLG http://www.yamasa-e.co.jp/
推定期間販売本数 2万2316本
推定累計販売本数 6万7235本

15位 前回11位 GBA ポケットモンスター サファイア

ポケモン／任天堂／2002年11月21日発売／4,800円／RPG http://www.pokemon.co.jp/
推定期間販売本数 2万2063本
推定累計販売本数 223万3101本

ショップ情報 新作がやや低調、ゆえにハードも？

秋葉原近辺では「バーチャロンマーズ」「サカつく」は予想していたよりも鈍い感じで推移。「ポケモンボックス」も子供にイマイチ売れてないとのこと。「最終兵器彼女」は捌け率はいいが、初速9761本。GC「ファミスタ」は9741本と同じく低調だ。



限定版はやはりゲットしたい「最終兵器彼女」。本数はもう一歩？

ハード出荷台数

ハード	5/12～6/1	累計
GBA	12万4535台	919万9331台
PS2	10万3416台	1163万0103台
GC	8989台	215万8802台
Xbox	2783台	37万3569台

Xboxはキャッシュバックを展開するも、ソフト不足で空振り？ 週販は1000台割れに。

ランキング、ならびに推定販売本数はソフトバンク パブリッシング エンタテインメント局の独自の集計によるものです。集計データ協力：アクト（わんぱくこぞう）、イトーヨーカドーゲーム取扱店、シータショップ溝ノ口店、デジキューブ、明響社（TVパニック全店）、その他。集計期間は5月12日～6月1日

読者が選ぶ発売前タイトル期待のランキング

期待のタイトル TOP30

そろそろ次の新作がいろいろと新しく入ってくる時期。「MOTHER1+2」は急速に上がりつつあるとか。E3で出たタイトルはどう食い込んでくる？ 今後も注目だね！

1位 PS2 プレイステーション2 サクラ大戦5 ～さらば愛しき人よ～

前回1位 セガ／発売日未定／価格未定／SLG

http://www.sakura-taisen.com/



※画面は発表会での映像です。

670 POINTS

完成度 ？%

新宝島のチケットは入手した？

夏休み恒例のサクラ大戦歌謡ショウ。お題は「宝島」なのにトランプの精、ピーターパンに時計ワニまで登場するらしい？ 広井王子氏の独創的な舞台に今から興味津々だね。

2位 PS2 プレイステーション2 サクラ大戦物語

前回3位 セガ／発売日未定／価格未定／ACT

http://www.sakura-taisen.com/



※画面は発表会での映像です。

360 POINTS

完成度 ？%

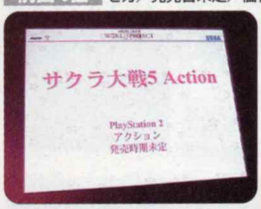
OVA第2話発売間近

巴里を騒がせた世紀の大悪党ロベリアが、なぜ巴里を守る花組隊員に選ばれたのか？ 本編では描かれていなかった「それ以前」が、6月18日発売のOVAで明かされる。ゲームも今期に巴里編が？

3位 PS2 プレイステーション2 サクラ大戦5Action（仮）

前回4位 セガ／発売日未定／価格未定／ADV

http://www.sakura-taisen.com/



※画面は発表会での映像です。

327 POINTS

完成度 ？%

オールナイトスペシャル『サクラ大戦』祭り

日本映画専門チャンネル（http://www.nihon-eiga.com/）では、7月14日から18日まで、サクラ大戦OVAを一挙放送。視聴には登録が必要なので、参加したい人は今すぐ確認を。

順位	前回	機種	ゲーム名	データ	POINT
4	新	DC PS2	あいかぎ ～ひだまりと彼女の部屋着～/あいかぎ ～ぬくもりとひだまりの中で～	NECインターチャネル 8月7日（DC版）8月28日（PS2版）	308
5	5	DC	白詰草話 -EPISODE OF THE CLOVERS-	NECインターチャネル 6月26日	257
6	6	GC	テイルズ オブ シンフォニア	ナムコ 8月29日	215
7	24	PS2	新世紀エヴァンゲリオン 綾波育成計画 With アスカ補完計画	ブロッコリー 9月11日	212
8	9	DC	MISSING PARTS3 the TANTEI stories	F・O・G 7月31日	208
9	13	PS2	ドラゴンクエストⅧ	スクウェア・エニックス 発売日未定	200
10	14	DC	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	プレイモア 6月19日	192
11	10	PS2	KOUMA/降魔（仮）	セガ 発売日未定	187
12	12	DC	Blue-Sky-Blue［s］ -空を舞う翼-	レインディア 6月26日	169
13	40	PS2	SAKURA～雪月華～	プリンセスソフト 7月下旬予定	157
14	11	Xbox	DEAD OR ALIVE code:Cronus	テクモ 発売日未定	141
15	26	PS2	ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの錬金術士2～	ガスト 6月26日予定	136
16	15	PS2	桜姫錦絵巻（仮）	セガ 発売日未定	135
17	22	DC	センチメンタルプレリュード	NECインターチャネル 発売日未定	133
18	16	DC	魔女のお茶会	NECインターチャネル 6月26日	132
19	25	GBA	新約 聖剣伝説	スクウェア・エニックス 今夏予定	128
20	7	GBA	MOTHER 1+2	任天堂 6月20日	125
21	28	DC	My Merry Maybe	キッド 7月10日	120
22	31	PS2	イースⅠ・Ⅱ エターナルストーリー	デジキューブ 今夏予定	119
23	29	GC	biohazard4	カプコン 発売日未定	113
24	23	GC	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル	スクウェア・エニックス 8月8日	112
25	27	DC	IZUMO	シンビョウ・プランニング 発売日未定	110
26	17	Xbox	NINJA GAIDEN	テクモ 2003年内	108
27	87	GC	どうぶつの森e+（仮）	任天堂 6月27日	104
28	33	PS2	R-TYPE FINAL	アイレムソフトウェアエンジニアリング 7月予定	100
29	41	Xbox	HALO 2	マイクロソフト 発売日未定	96
30	30	PS2	EVE burst error PLUS	ゲームビレッジ 7月24日	93

※データのポイントは5月23日号のアンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

今号の注目タイトル！ PICK UP SOFTS!

Coming Soon PS2 プレイステーション2 プロ野球チームをつくろう！2003

セガ／スマイルビット／今冬発売予定／価格未定／SLG

http://www.yakyutsuku.com/



紹介ページ P119

— POINTS

完成度 40%

「やきゅつく2」の進化形

リアル系になって好評だった「2」をバージョンアップ。バランス調整はまだこれからということだけど、前作を踏襲するということは、試合に勝つことでお金を貯めていく方向に？

Coming Soon PS2 プレイステーション2 GC ゲームキューブ ダビつく3 ダービー馬をつくろう！

セガ／スマイルビット／今冬発売予定／価格未定／SLG

http://www.smilebit.com/



紹介ページ P118

— POINTS

完成度 ？%

実況は山本直也氏が担当

DCで好評だった超マニアック競走馬育成シミュレーションがPS2とGCへ。こだわりのレースシーン、配合理論、育成・調教システムなどを受け継ぎ、さらに新システムも追加された。

4位 DC ドリームキャスト PS2 プレイステーション2 あいかぎ

http://www.neic.co.jp/



憧れの女性教師＋その妹で幼なじみとの同棲生活を描くADV。CERO18才以上対象予定のDC版はよりPC版の雰囲気に近くなっている？

紹介ページ P114～

31位 PS2 プレイステーション2 半熟英雄 対3D

http://www.square-enix.co.jp/



紹介ページ P54～

今回は豪華絢爛な半熟7大ふろくの中身を大紹介。ソフトと同時期発売のサントラはFC版「半熟英雄」も収録されて超お得なカンジ。要注目！

各ハードへの移植希望タイトルは？

移植希望 ▶TOP5

次号ではまたまたドリームキャストの新作をスクープ！今度は待望のアレが決まります。「天外魔境」シリーズの移植も発表になった今、今度は「○○○○○○」の○○も内定？

移植希望タイトルTOP10 for ドリームキャスト

●読者ハード所有率……87.2% ●読者ハード購入予定率……2.7%

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	1	うたわれるもの	●リーフ ●Windows	505
2	2	らいむいろ戦奇譚	●エルフ ●Windows	317
3	5	NiGHTS（ナイツ）	●セガ ●セガサターン	200
4	3	D.C. ～ダ・カーポ～	●サーカス ●Windows	192
5	4	To Heart	●リーフ ●Windowsほか	172
6	6	スーパーロボット大戦α外伝	●バンプレスト ●プレイステーション	148
7	7	グランディア	●ゲームアーツ ●セガサターンほか	144
8	8	マヴラブ	●アージュ ●Windows	108
9	14	DEAD OR ALIVE 3	●テクモ ●Xbox	104
10	12	それは舞い散る桜のように	●Basil ●Windows	96

移植希望タイトルTOP10 for ゲームキューブ

●読者ハード所有率……24.3% ●読者ハード購入予定率……24.0%

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	1	NiGHTS（ナイツ）	●セガ ●セガサターン	357
2	2	サクラ大戦シリーズ	●セガ ●ドリームキャストほか	204
3	6	プリンセスクラウン	●アトラス ●セガサターン	197
4	5	ドラゴンクエストシリーズ	●スクウェア・エニックス ●プレイステーションほか	196
5	3	バーニングレンジャー	●セガ ●セガサターン	192
6	4	ファイアーエムブレムシリーズ	●任天堂 ●スーパーファミコンほか	140
7	8	シャイニングフォースシリーズ	●セガ ●セガサターンほか	108
8	9	ファイナルファンタジーシリーズ	●スクウェア・エニックス ●プレイステーション2ほか	104
9	7	シェンムーシリーズ	●セガ ●ドリームキャスト	96
10	10	DEAD OR ALIVE 3	●テクモ ●Xbox	72

移植希望タイトルTOP5 for 携帯ゲーム機

●読者ハード所有率 GB……28.5% GBA……39.2% WS……20.8%
●読者ハード購入予定率 GB……0.7 GBA……16.2% WS……2.8%

順位	前回	ゲーム名/データ	POINT
1	1	ドラゴンクエストシリーズ ●エニックス●プレイステーションほか	341
2	2	サクラ大戦シリーズ ●セガ●ドリームキャストほか	280
3	3	エルドラドゲート ●カプコン●ドリームキャスト	209
4	4	NiGHTS（ナイツ） ●セガ●セガサターン	208
5	5	ファイナルファンタジーシリーズ ●スクウェア・エニックス●プレイステーション2ほか	172

移植希望タイトルTOP10 forプレイステーション2

●読者ハード所有率……81.7% ●読者ハード購入予定率……13.5%

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	1	サクラ大戦 2～4	●セガ ●ドリームキャストほか	533
2	5	ガンパレードマーチ	●SCE ●プレイステーション	264
3	2	DEAD OR ALIVE 3	●テクモ ●Xbox	224
4	8	うたわれるもの	●リーフ ●Windows	208
5	3	シェンムーシリーズ	●セガ ●ドリームキャスト	184
6	6	DEAD OR ALIVE Xtream Beach Vollyball	●テクモ ●Xbox	160
7	4	こみっくパーティー	●アクアプラス ●Windowsほか	136
8	10	らいむいろ戦奇譚	●エルフ ●Windows	116
9	9	NiGHTS（ナイツ）	●セガ ●セガサターン	77
10	―	SNOW	●スタジオメビウス ●Windows	76

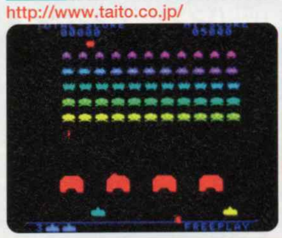
移植希望タイトルTOP10 for X box

●読者ハード所有率……21.2% ●読者ハード購入予定率……27.7%

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	1	シェンムーシリーズ	●セガ ●ドリームキャスト	445
2	2	サクラ大戦シリーズ	●セガ ●ドリームキャストほか	224
3	5	電脳戦機バーチャロン フォース	●セガ ●ビデオゲーム	152
4	4	うたわれるもの	●リーフ ●Windows	136
5	7	こみっくパーティー	●アクアプラス ●Windowsほか	133
6	3	バーチャファイターシリーズ	●セガ ●ビデオゲームほか	132
7	9	バーニングレンジャー	●セガ ●セガサターン	128
8	10	NiGHTS（ナイツ）	●セガ ●セガサターン	97
9	8	ファイナルファンタジー（I～X）	●スクウェア・エニックス ●プレイステーション2ほか	96
10	6	バイオハザード（GC版）	●カプコン ●ゲームキューブ	84

祝PS2 スペースインベーダーアニバーサリー

http://www.taito.co.jp/



完成度60％

紹介ページP28

ゲーム黎明期時代からの歴代「インベーダー」9作品をまとめて収録した25周年記念盤。1,480円という破格で7月31日に発売だ。

上のポイントは、本誌5月23日号の読者アンケートハガキの集計をもとに算出したものです。GBはゲームボーイ（カラー含む）、GBAはゲームボーイアドバンス、WSはワンダースワン（カラー、クリスタル含む）の略です。

ビデオゲームインカムランキング

ビデオゲーム ▶TOP15

いよいよお待たせしていたアーケード版「F-ZERO」も市場投入へカウントダウン開始。GC版との連動も含め、新しい仕掛けに注目だね。夏休みは超スピードで燃えそう！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
1	1	バーチャファイター4 エボリューション	セガ	90784
2	2	電脳戦機バーチャロン フォース ツイン	セガ	41506
3	4	ワールドクラブチャンピオンフットボール Ver.2	セガ	33891
4	3	ギルティギア イグゼクス #リロード	サミー／アークシステムワークス	33766
5	5	機動戦士ガンダム 連邦 vs. ジオン DX	発売元・バンプレスト 開発元・販売元・カプコン	32247
6	8	頭文字D Arcade Stage ver.2	セガ	17572
7	6	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	イオリス／プレイモア／サン・アミューズメント	15954
8	7	太鼓の達人4	ナムコ	11695
9	11	バーチャストライカー 2002	セガ	10139
10	9	セガ四人打ち麻雀 MJ	セガ	9799
11	12	ソウルキャリバーII	ナムコ	8845
12	13	鉄拳4	ナムコ	8618
13	10	CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	カプコン	8123
14	15	バーチャコップ3	セガ	5952
15	14	ストリートファイターIII 3rd STRIKE	カプコン	5651

集計協力店舗：池袋GIGO、新宿スポーツランド中央口店、クラブセガ秋葉原

今号の注目タイトル！ PICK UP SOFTS!

6位 前回8位 頭文字D Arcade Stage Ver.2

セガ／稼働中／レース／1～2人用／NAOMI2基板

http://www.segarosso.co.jp/INITIALD/top/index.html



第2回公式全国大会開催

前回から2ポイントアップ。また最近になって筐体が置かれる店がじわじわ増えているみたいだ。現在、セガAM店舗では最速王決定戦の予選が行われている真っ最中。カードシステムは前作からの引継ぎが可能。ちょっと離れてしまった人もこの大会を機にプレイしてみては？

8位 前回7位 太鼓の達人4

ナムコ／稼働中／バラエティお祭りゲーム／1～2人用／システム10基板

http://www.namco.co.jp/



リリース当初より上昇？

PS2版が好調なためもあってか、いまだに10位以内をキープ。現在でも「新曲だらけの春祭り」は、木曜に山積みにされているものが日曜には完売するという人気ぶり。家で慣れたらぜひゲーセンでも遊んでみよう。業務用のものは本物の太鼓そっくり。音も質感も雰囲気満点だぞ。

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

この1年で一番面白いソフトはどれだ!?

ドリマガ 読者が決める!

新・全ハード 読者レース Vol.43

PS2 GC Xbox DC GBA WSC

Readers Race Since 1991

キミの満足度を10点満点でランキング!

この1年間に発売された最新ソフトを読者のみんなでランキングをしていく読者レース。今回は3週間ぶり集計だけあって、上位陣も大きな変動が! 最新ソフトも集結してるので注目だ!

この1年のソフトを毎回ランキング!

このコーナーは、読者のみなさんから、自分でやったことのあるゲームへ10点満点の10段階評点で点数を付けてもらい、その全投票累計平均点を毎回誌上でランキング公開しているコーナーです。投票の対象としているのは、この1年以内に発売されたゲームソフト。投票時には、みなさんからのプレイした感想やコメントを寄せてもらっています。全ユーザーによる全ハードを対象にした史上最強のランキング。それがこの「読者レース」なのです。各ゲームの全投票平均点(オッズ)は、信頼性を保つため、30票以上の投票が集まった時点から、誌面にランクインしてきます。みなさんの投票しだいで、オッズは毎回リアルタイムに変化します。参加者プレゼントも毎回用意していますので、みなさんふるってご参加ください!

目指せ! 名作の栄冠!

ランキングへの掲載はソフトの発売から1年まで。この期間に誌面にランクインし、以下の記録を達成したソフトには、ドリマガから「名作への栄冠」として、2つの栄誉が段階的に授与されます。

読者本命 9点10週以上

9点以上のオッズを10回以上連続で達成したソフトには「読者本命」マークを授与します。

名誉名馬

「読者本命」認定後、さらに継続して9点以上を連続20回獲得し続けたソフトには、その年の不朽の名作として「名誉名馬」の称号を授与し、トロフィーを贈ります。

ランキンオッズA 2002・6/13〜1年分のソフトランキングA表

この1年間に発売された粒ぞろいの良作が集まってくるA表。「FFXI ジラート」「VF4 EVO」「真・女神Ⅲ」など、上位陣も熱くなってきた!

順位	前回	機種/ジャンル	ソフト名/データ	全投票平均点
1	20	PS2 ETC	ファイナルファンタジーXI ジラートの幻影 拡張データディスク ●スクウェア・エニックス●2003年4月17日発売●3,980円	9.6666
2	9	GBA SLG+RPG	ファイアーエムブレム 烈火の剣 ●任天堂●2003年4月25日発売●4,800円	9.6153
3	1	GC RPG	ゼルダの伝説 風のタクト ●任天堂●2002年12月13日発売●6,800円	9.52 本命13回
4	2	Xbox SHT	パンツァードラグーン オルタ ●セガ/スマイルビット●2002年12月19日発売●6,800円	9.4833 本命12回
5	18	PS2 ACT	バーチャファイター4 エボリューション ●セガ/SEGA-AM2●2003年3月13日発売●6,800円	9.4683
6	13	PS2 RPG	真・女神転生Ⅲ -NOCTURNE(通常版/限定版) ●アトラス●2003年2月20日発売●7,800円/12,800円	9.4651
7	3	DC ADV	MISSING PARTS2 ●F・O・G●2002年10月24日発売●4,800円	9.4637 本命15回
8	12	GC ACT	メトロイド プライム ●任天堂●2003年2月28日発売●6,800円	9.4324
9	6	GC ACT	スーパーマリオサンシャイン ●任天堂●2002年7月19日発売●6,800円	9.4285 名誉名馬
10	5	Xbox SPT	デッド オア アライブ エクストリーム ビーチバレーボール ●テクモ●2003年1月23日発売●7,800円	9.4261 本命10回
11	11	PS2 S・RPG	魔界戦記 ディスガイア ●日本一ソフトウェア●2003年1月30日発売●6,800円	9.421
12	14	PS2 ACT	メタルギアソリッド2 サブスタンス ●コナミ●2002年12月19日発売●6,800円	9.415
13	8	DC ADV	君が望む永遠(通常版/初回限定版) ●アルケミスト●2002年9月26日発売●7,400円	9.4084 本命18回
14	10	DC ADV	Ever17 -the out of infinity- ●キッド●2002年8月29日発売●6,800円	9.394 本命18回
15	15	Xbox ETC	鉄騎 ●カプコン●2002年9月12日発売●19,800円	9.3636 本命18回
16	16	GBA ADV	逆転裁判2 ●カプコン●2002年10月18日発売●4,800円	9.3613 本命16回
17	4	GBA ACT	メトロイド フュージョン ●任天堂●2003年2月14日発売●4,800円	9.3427
18	7	Xbox ETC	ファンタシースターオンライン エピソード1&2(Xbox Live スタータキットに同梱) ●マイクロソフト●2003年1月16日発売●6,800円(※Xbox Live スタータキット)	9.3333 本命10回
19	19	GBA SLG	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち ●ビクターインタラクティブソフトウエア●2003年4月18日発売●4,800円	9.2857
20	21	DC SHT	斑鳩 -IKARUGA- ●トレジャー●2002年9月5日発売●6,800円	9.2413 本命18回
21	22	GBA RPG	ポケットモンスター ルビー/サファイア ●ポケモン/任天堂●2002年11月21日発売●4,800円	9.2222 本命13回
22	25	PS2 ADV	サクラ大戦 〜熱き血潮に〜(通常版/初回プレス版/初回限版) ●セガ/オーバーワークス●2003年2月27日発売●6,800円/6,800円/9,800円	9.2064
23	24	Xbox ACT	CRAZY TAXI3 High Roller ●セガ●2002年7月25日発売●6,800円	9.1758 本命11回
24	17	GBA SLG	ファイナルファンタジータクティクス アドバンス ●スクウェア・エニックス●2003年2月14日発売●5,800円	9.1647
25	26	PS2 ACT	真・三國無双3(通常版/TREASURE BOX) ●コーエー●2003年2月27日発売●6,800円/12,800円	9.1605
26	31	PS2 RAC	街道バトル 〜日光・榛名・六甲・箱根〜 ●元気●2003年2月27日発売●6,800円	9.1463
27	29	PS2 ACT	真・三國無双2 猛将伝 ●コーエー●2002年8月29日発売●3,980円	9.1454 本命13回
28	30	GC ACT	biohazard 0 ●カプコン●2002年11月21日発売●7,800円	9.1351 本命13回
29	28	PS2 RAC	WRCⅡ 〜EXTREME〜 ●スパイク●2003年4月24日発売●6,800円	9.1333
30	34	PS2 ADV	久遠の絆 再臨詔 ●F・O・G●2002年7月18日発売●5,800円	9.0839 本命16回
31	36	PS2 RPG	幻想水滸伝Ⅲ ●コナミ●2002年7月11日発売●6,800円	9.0781 本命14回
32	40	PS2 SLG	ときめきメモリアル Girl's Side ●コナミ●2002年6月20日発売●6,800円	9.076 名誉名馬
33	32	DC ADV	僕と、僕らの夏 ●キッド●2002年9月26日発売●7,800円	9.0689
34	38	Xbox SLG	ギャラクシーエンジェル ●ブロッコリー●2003年1月23日発売●6,800円	9.0555
35	43	GC RPG	ファンタシースターオンライン エピソード1&2(通常版/モデムアダプタセット) ●セガ●2002年9月12日発売●6,800円/9,800円	9.037

※このランキング(オッズ)表は、読者のみなさんからの投票の全累計平均点数を各ソフトごとに小数点第4位まで(5位以下切り捨て)表示してあります。オッズ(読者平均点)が同点の場合は、過去の本誌にて掲載された「ドリマガガチンコレビュー!」の評点が高いほうを上位としております。赤い文字で表示してあるソフトは、今回初登場したソフトです。なお、全投票者の平均点を累計計算していく方式のため、初登場時から2〜3カ月経った頃のほうが、評点はより正確な数値になっていきます。ソフト購入の「参考」とする場合は、そのへんも注意して参考にしてください。

新着対抗馬紹介1 今回の新着上位は中堅的なソフトが4本。満足度は高いぞ?

47着 NEW SOFT PS2 君が望む永遠〜Rumbling hearts〜



プリンセスソフト
2003・5・1/6,800円/7,800円(初回限定版)/ADV

読者の全投票平均点 8.923
本誌レビュー評点 —

やはり「君望」は最高。本当の愛、本当の友情を教えてくれる作品。主人公が多少優柔不断なところがあるが、それでかえって感情移入しやすくなっている。今回のPS2版には、新しくグラフィック、オリジナルオープニング、ソングなどが追加されている。なので、PC版、DC版をプレイ済みの人でも十分楽しめる。間違いなく、買いの1本。(宮崎県・二見侑範・14歳) ほんわかした雰囲気の第一章と、心の葛藤を描いた第二章とで内容ががらりと変わるため、先の展開が読めない作りになっている。主人公以外の登場人物についても細かい心理描写が表現されているので、シナリオとあわせて及第点がつけられる。ただ、DC版に比べると音質やシステム面では劣るし、DC版にはあった会話シーンでの口パクがなくなっているのには物足りなさを感じた。(愛知県・山口久彰・26歳)

50着 NEW SOFT GBA サモンナイト クラフトソード物語



バンプレスト
2003・4・25/5,800円/RPG

読者の全投票平均点 8.9
本誌レビュー評点 —

形は違うが、しっかりシリーズの世界観が表現されているのがいい。セーブが2つしかできないのはつらい。(広島県・秋吉康夫・27歳) 戦闘の操作も簡単だし、専門用語も少ないと、初心者でもすぐ慣れることができるのが良かった。けれど、何となく物足りない。(兵庫県・山口剛司・19歳) アクション性の高い戦闘は、今までのシリーズの戦闘にはない緊張感があって面白い。ただ、やり込み要素が少なく、同じことの繰り返しなのなので、しだいに飽きてくる。(広島県・オタカ・20歳) ゲーム全体に流れる雰囲気(世界観やシナリオ展開)は同シリーズと同じで面白いんだけど、戦闘方法が"サイドビューのアクション形式"なのは賛否を分けそう。まあ、それでも武器作りはかなりハマれるので、トータル的には及第点はクリアしていると思う。(徳島県・武田一美・34歳)

63着 NEW SOFT GBA キャッスルヴァニア -暁月の円舞曲-



コナミ/2003・5・8
4,800円/ACT

読者の全投票平均点 8.8
本誌レビュー評点 7.33

昔の「ドラキュラ」シリーズの雰囲気は十分に残しつつ、新たに"タクティカルソウル"システムを導入したことにより、面白さに深みを増した感がある。これはGOOD。もちろん、ハマり要素である"城内探索"に"モンスター収集"が加わっている点もプラスポイント。(徳島県・武田一美・34歳) 新しく導入された"タクティカルソウル"システムが面白いが、個人的には「月下」の"魔神器"システムのほうがわかりやすくて好きでした。それ以外については、やり込み要素もバッチリだし、毎回多少の構造の変化があるとはいえ、昔と変わらぬドラキュラ城を探索するだけで燃えます。ただ、完成度の高すぎた「月下」とどうしても比べてしまうので……。これはこれで非常に面白いんですが、やっぱり満点はあげられない……。それから、予約特典がスゴかった。これは、お買得すぎます。(茨城県・氷雨・23歳)

64着 NEW SOFT PS2 .hack//絶対包囲 Vol.4



バンダイ/2003・4・10
5,800円/RPG

読者の全投票平均点 8.8
本誌レビュー評点 6.66

ストーリーは、今までゲーム、OVAなどで、さまざまな方向に展開し、そのうえで発生してきた多くの謎が一気に解け、「ああ、ここまで来たんだなあ」と、とても感動した。ここまで楽しんだファンだからこそわかる、いろいろな伏線、キャラクターの運命、強大な敵など、物語が進むごとにドキドキしながらプレイできた。ただ、今回は物語が佳境なためか、やや今までよりダンジョン、戦闘等が難しく感じられた。戦闘システム等のプレイ環境は、シリーズごとに洗練され、行き着いた終着点という感じ。相変わらず戦闘が地味なのは、ちょっと残念。あと、クリア後のオマケはファン必見!(東京都・降幡洋人・17歳) イベントは前作以上のボリュームでやりがいがあるし、ストーリーも濃厚なものになっているのでうれしい。だが、戦闘バランスの悪さが改善されていないのが非常に惜しまれる。(広島県・高尾弘之・20歳)

全機種オッズ表寸評

「FFXIジラートの幻影」1位獲得! その他の上位陣争いも熾烈に!

3週間集計となった今回、まずは春先に出た新作も含め、上位陣が大きく動き出した感じだ。特に前回20位で初登場した「FFXIジラートの幻影」は、今回いきなり1位に急伸! 2位には9位から上がってきた「ファイアーエムブレム 烈火の剣」が、また5、6位には「VF4EVO」や「真・女神転生Ⅲ」などが上がってきた。逆に「マリオサンシャイン」「DOAX」「メイトロイドフュージョン」「PSO」などはそれぞれ後退。A表にいたGC版「ソウルキャリバーⅡ」は27位から98位へ、「ゆめりあ」は37位から138位大きく後退。今後の新作動向も含め、見逃せなくなってきたぞ!



いきなり1位にやってきた「ジラート」。まだまだ熱い!

「たいっちょー! いやぁ、3週間ぶりの『ドリマガ』! 今回はなんとDVDの付録までついちゃって(笑)。久しぶりの仕事は、やっぱ大変でしたねぇ」「うむむ。3週間アキの発売号は、いつも進行が遅くなると印刷所さんから怒られておるの。んむー、サボっとるわけじゃないじゃがのぉ」「てゆーか、ちと詰まりすぎ、特集とか(笑)」「んー、さらに頑張るかのぉ!」「あ〜いや〜、次号もまたまた!」「うむぅ」

新着対抗馬紹介2 気になっていた新作のデキはどうかな？ 一挙にチェック！

67着 NEW SOFT PS2 電脳戦機バーチャロン マーズ



セガ／ヒットメーカー
2003・5・29／6,800円／ACT

読者の全投票平均点 8.7692
本誌レビュー評点 7.25

家庭用オリジナルのドラマチックモードが期待以上の面白さだった。ハッターがかっこいい。（山口県・ニーベル艦・20歳）「バーチャロン」初体験の人も親切な作りで好感触。（福岡県・ネズ・30歳）カトキハジメさんのデザインしたバーチャロイドがPS２で動いている様は、素直に感動モノです。ツインスティックなしでも、自分は気になりませんでした。（広島県・キヨマー・23歳）腐っても「バーチャロン」ってことでそこそこ楽しめけど、不満点も多いです。何より、家庭で気軽に楽しめるアクションゲームのはずなのに、最近のソフトよりロード時間が長いのがやる気を削ぎます。（東京都・ジャイアンツ愛・29歳）オープニングムービーには感動したものの、アクセス時間が長すぎてストレスがたまる。操作性に慣れるのにも時間がかかる。（東京都・斉藤正和・26歳）

71着 NEW SOFT PS2 ファントム－PHANTOM OF INFERNO－



プリンセスソフト
2003・5・22／6,800円／7,800円（初回限定版）／ADV

読者の全投票平均点 8.75
本誌レビュー評点 —

登場キャラクターにはさまざまな思惑や過去があり、重厚なサウンドや含みを持たせたストーリーがハードボイルドな雰囲気をかもし出している。選択肢によって先の展開が変わる点もポイントが高い。（愛知県・山口久彰・26歳）戦いのなかで惹かれあうキャラクターたちの哀しい純愛。DVDプレーヤーゲーム版もプレイしているが、買って損はなかった。（宮崎県・二見侑範・14歳）

100着 NEW SOFT PS2 Iris



キッド／2003・2・27
6,800円／7,800円（初回限定版）
ADV

読者の全投票平均点 8.5
本誌レビュー評点 5.66

ストーリーは、主人公が中学生ということもあり、全体的にほんわかして妙な設定もなく落ちついて楽しめる。ヒロインも幼なじみ、親友、眼鏡っ娘など、王道的な設定なうえに、全員に"幼さ""かわいさ"が入っていて、ストーリーにピッタリあっている。淡いグラフィック、心地よいサウンドもあわせ作品全体から非常に"癒し"の雰囲気を感じた。（東京都・降幡洋人・17歳）

109着 NEW SOFT PS2 My Merry Maybe



キッド／2003・4・24
6,800円／ADV

読者の全投票平均点 8.3846
本誌レビュー評点 7.33

全体的に選択肢、イベントCGが少なく、中盤までの日常劇がやや冗長ではあるが、そのぶん、立ち絵、表情パターンの豊富さ、良好なシステムがそれを緩和しているのが好印象。ただ"前作をプレイ済み"としての評価なので、単作としてはおすすめできない。シリーズの完結作としては文句なしのデキ。（愛知県・久野利文・27歳）

144着 NEW SOFT PS2 どこでもいっしょ－私な絵本



ソニー・コンピュータエンタテインメント／2003・4・24
5,800円／ETC

読者の全投票平均点 8.0
本誌レビュー評点 7.2

思っていたよりもいろいろな絵本が作れるが、むしろ作った絵本を他人と交換して楽しむというのが、この作品の楽しみ方かも。2Dになったキャラクターも、かわいらしくて良い。（大分県・永山真弓・25歳）元祖「どこいつ」同様、データ交換する相手がいないと面白さ半減以下なのはつらいところ。（東京都・ユキピョ・23歳）

168着 NEW SOFT GC GIFTPIA



任天堂／2003・4・25／
5,800円／RPG

読者の全投票平均点 7.75
本誌レビュー評点 8.0

RPGのようでRPGじゃないゲーム。かなり面白いのだが、最初にある時間制限が きつい。あまり早くクリアしようと思わずに、ゆっくりプレイするのがおすすめ。（三重県・西脇保広・19歳）「MOON」が好きだった人には無条件でおすすめ。島人もそのネガイも個性的だし、島を探索するだけでも楽しい。（東京都・梨木香澄・23歳）

174着 NEW SOFT PS2 ちょびっツ～ちぃだけのヒト～



ブロッコリー／2003・5・15
6,800円／ADV

読者の全投票平均点 7.6637
本誌レビュー評点 6.33

強制イベントの割り込みが多くて、思ったスケジュールがこなせないのはちょっと……。かわいい、ちぃちゃんとの生活は楽しいです。（静岡県・霧清晶・25歳）エンディングが複数あり、原作を知っている人でも楽しめます。一番期待していたプレイヤーの名前呼びは、イントネーションがいまいちで残念。（東京都・久沓典寿・23歳）

205着 NEW SOFT DC 怪盗アプリコット



TAKUYO／2003・3・6
6,800円／ADV

読者の全投票平均点 7.2
本誌レビュー評点 7.0

オーソドックスなシステムだが、主人公が女怪盗を目指すために男のコをGETするという設定は面白いし、麻薬がらみの事件が関わるなど、サスペンス調の展開もハラハラする。メイン５人以外のシナリオも面白いものがあり、特にアイリスとのからみは必見！ 残念なのはイベントグラフィックの少なさだが、好きな声優がフルボイスでしゃべるので合格！ DCでも、まだまだ乙女ゲームやボーイズラブゲームを発売してほしい。（宮城県・蓬田晴美・42歳）きれいなのにインパクトの弱いグラフィック、そのせいでいまいち魅力に欠けるキャラクター、作業的で単調な毎日、印象に残らないイベント群、操作性最悪のミニゲームなどなど、どれを取っても不満だらけ。決して悪いできではないけど、あの「ときメモ」のあとでは霞みまくりです。（茨城県・ヒサメレイ・23歳）

ランキンオッズB

9点～8点台中盤までの手堅いタイトルが集まるB表では「天誅参」が92位から45位に、「キングダムハーツFX」が71位から58位へ浮上。

順位	前回	機種/ジャンル	ソフト名／データ		全投票平均点
36	42	DC SLG+RPG	キャッスルファンタジア 聖魔大戦 ●セガ／シンビョウプランニング●2002年7月11日発売●8,800円	本命10回	9.0315
37	53	PS2 SLG+RPG	第2次スーパーロボット大戦α（通常版／初回限定版） ●バンプレスト●2003年3月27日発売●7,980円／9,980円		9.027
38	51	PS2 ADV	フーリガン ～君の中の勇気～（通常版／限定版） ●パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン●2002年8月29日発売●6,800円／8,800円		9.027
39	41	DC ADV	エリュシオン～永遠のサンクチュアリ～ ●NECインターチャネル●2002年7月25日発売●6,800円	本命18回	9.0
40	49	GC ACT	From TV animation ONE PIECE トレジャーバトル！ ●バンダイ●2002年11月1日発売●6,800円		9.0
41	35	PS2 ADV	Ever17 -the out of infinity-（通常版／限定版） ●キッド●2002年8月29日発売●6,800円／8,800円	本命17回	8.974
42	62	GC RPG	エターナルアルカディア レジェンド ●セガ●2002年12月26日発売●6,800円		8.9705
43	45	GBA ACT	メイド イン ワリオ ●任天堂●2003年3月21日発売●4,800円		8.9333
44	44	PS2 ADV	オペレーターズサイド（通常版／マイク同梱版） ●ソニー・コンピュータエンタテインメント●2003年1月30日発売●5,800円／7,980円		8.9333
45	92	PS2 ACT	天誅 参 ●フロム・ソフトウェア●2003年4月24日発売●6,800円		8.9285
46	46	DC ADV	水夏～SUIKA～（通常版／初回限定版） ●プリンセスソフト●2002年7月18日発売●6,800円／7,800円	本命13回	8.9271
47	新	PS2 ADV	君が望む永遠 ～Rumbling hearts～（通常版／初回限定版） ●プリンセスソフト●2003年5月1日発売●6,800円／7,800円		8.923
48	47	Xbox ACT	ソウルキャリバーII ●ナムコ●2003年3月27日発売●6,800円		8.909
49	57	PS2 SLG	Pia♡キャロットへようこそ!!3 ●NECインターチャネル●2003年3月27日発売●7,200円●18歳以上対象		8.909
50	新	GBA RPG	サモンナイト クラフトソード物語 ●バンプレスト●2003年4月25日発売●5,800円		8.9
51	50	PS2 SLG	SDガンダム G GENERATION-NEO ●バンダイ●2002年11月28日発売●6,800円		8.8974
52	39	DC SLG	Pia♡キャロットへようこそ!!3（通常版／初回限定版） ●NECインターチャネル●2003年3月27日発売●6,800円／7,800円●18歳以上対象		8.8904
53	33	PS2 SHT	怒首領蜂 大往生 ●アリカ／ケイブ●2003年4月10日発売●5,800円		8.8888
54	54	Xbox RAC	segaGT2002 ●セガ●2002年9月12日発売●6,800円		8.8863
55	56	GBA ACT	風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント ●ナムコ●2002年8月6日発売●4,800円		8.875
56	52	PS2 ADV	ニュールーマニア ポロリ青春 ●セガ／ウェーブマスター●2003年3月20日発売●6,800円		8.8709
57	48	PS2 ACT	ANUBIS ZONE OF THE ENDERS ●コナミ●2003年2月13日発売●6,800円●12才以上対象		8.8611
58	71	PS2 RPG	キングダム ハーツ －ファイナルミックス－（通常版／プラチナリミテッド） ●スクウェア・エニックス●2002年12月26日発売●6,800円／8,800円		8.8518
59	58	PS2 SPT	キング オブ コロシアム（赤） ～新日本×全日本×パンクラスディスク～ ●スパイク●2002年12月19日発売●6,800円		8.8333
60	60	GC TAB	ヒカルの碁3 ●コナミ●2003年3月20日発売●6,800円		8.8333
61	55	GBA SPT	パワプロクンポケット5 ●コナミ●2003年1月23日発売●4,800円		8.8214
62	61	PS2 RPG	スターオーシャン Till the End of Time ●エニックス●2003年2月27日発売●7,800円		8.8211
63	新	GBA ACT	キャッスルヴァニア －暁月の円舞曲－ ●コナミ●2003年5月8日発売●4,800円		8.8
64	新	PS2 RPG	.hack//絶対包囲 Vol.4 ●バンダイ●2003年4月10日発売●5,800円		8.8
65	65	PS2 RPG	ファイナルファンタジー -2 ●スクウェア・エニックス●2003年3月13日発売●7,800円		8.7934
66	67	PS2 SLG	ROOMMANIA#203 ●セガ●2002年7月25日発売●5,800円		8.7878
67	新	PS2 ACT	電脳戦機バーチャロン マーズ ●セガ／ヒットメーカー●2003年5月29日発売●6,800円		8.7692
68	59	DC ADV	ファーストKISS☆物語II ～あなたがいるから～（通常版／初回限定版） ●ブロッコリー●2002年8月8日発売●5,800円／7,800円		8.7656
69	68	GBA RPG	クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル ●ナムコ●2002年12月13日発売●4,800円		8.7619
70	63	PS2 RAC	爆走デコトラ伝説 ～男花道夢浪漫～ ●スパイク●2003年1月23日発売●6,800円		8.75
71	新	PS2 ADV	ファントム -PHANTOM OF INFERNO-（通常版／初回限定版） ●プリンセスソフト●2003年5月22日発売●6,800円／7,800円		8.75
72	69	DC ADV	パンドラの夢 ●NECインターチャネル●2002年9月12日発売●6,800円		8.72
73	78	PS ACT	SIMPLEキャラクター2000シリーズVol.12 機動武闘伝Gガンダム THEバトル ●バンダイ●2002年10月10日発売●2,000円		8.7142
74	66	PS2 RPG	.hack//（ドットハック）感染拡大Vol.1 ●バンダイ●2002年6月20日発売●6,800円		8.7049
75	96	GBA ACT	ソニック アドバンス2 ●セガ●2002年12月19日発売●5,800円		8.6875
76	73	PS2 RPG	ユーディーのアトリエ ～グラムナートの錬金術士～（通常版／限定版） ●ガスト●2002年6月27日発売●6,800円／9,800円		8.6851
77	72	Xbox ACT	真・三國無双2 ●コーエー●2002年9月26日発売●6,800円		8.6842
78	64	DC ADV	インタールード ●NECインターチャネル●2003年3月13日発売●6,800円		8.6818
79	74	GBA S・RPG	スーパーロボット大戦R ●バンプレスト●2002年8月2日発売●5,800円		8.6724
80	75	PS2 SPT	実況パワフルプロ野球9 ●コナミ●2002年7月18日発売●6,800円		8.66
81	76	Xbox ACT	Dead to Rights ●ナムコ●2002年11月28日発売●6,800円		8.65
82	81	PS2 RPG	テイルズ オブ デスティニー2 ●ナムコ●2002年11月28日発売●6,800円		8.6485
83	70	PS2 ADV	AIR ●NECインターチャネル●2002年8月8日発売●7,200円		8.625
84	85	GBA PUZ	ことばのパズル もじぴったん アドバンス ●ナムコ●2003年1月10日発売●4,800円		8.6153
85	80	GBA S・RPG	スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION ●バンプレスト●2002年11月22日発売●5,800円		8.6129
86	77	GC ACT	キン肉マンII世 新世代超人VS伝説超人 ●バンダイ●2002年11月22日発売●6,800円		8.6111
87	83	GBA ADV	姫騎士物語-PrincessBlue-（通常版／初回限定版） ●トンキンハウス●2002年8月29日発売●5,800円		8.6052
88	79	PS2 RPG	ブレス オブ ファイアV ドラゴンクォーター ●カプコン●2002年11月14日発売●6,800円		8.6031
89	88	GC ACT	ソニック メガコレクション ●セガ●2002年12月19日発売●5,800円		8.5909
90	90	Xbox ADV	FATAL FLAME ～零SPECIAL EDITION～ ●テクモ●2003年2月6日発売●6,800円		8.5714
91	82	PS2 TAB	桃太郎電鉄11 ブラックボンビー出現！の巻 ●ハドソン●2002年12月5日発売●6,800円		8.5714
92	89	PS2 ADV+SLG	ギャラクシーエンジェル ●ブロッコリー●2003年4月17日発売●6,800円		8.5652
93	84	GC SPT	実況パワフルプロ野球9 ●コナミ●2002年7月18日発売●6,800円		8.5652
94	95	Xbox ACT	ブリンクス・ザ・タイムスイーパー ●マイクロソフト●2002年12月12日発売●6,800円		8.5625
95	87	GBA RPG	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2 ●ナムコ●2002年10月25日発売●4,800円		8.5555
96	93	PS2 TAB	カルドセプトセカンド エキスパンション ●セガ●2002年9月26日発売●6,800円		8.5454
97	86	PS2 ACT	ウルトラマン Fighting Evolution2 ●バンプレスト●2002年10月31日発売●6,800円		8.5333

「たたたたたた、たいっちょう!! なんとビックリ！ 今号から井上直美ちゃんから新しいドリマガリポーターへスイッチがぁぁ!!」「か、かわったのぉ～『ドリマガ』も（笑）」「ななな、なんと、小学生！スよ」「んーむ。彼女の成長をみなで見届けようぞ」「あー、それはそれで悪くないんだな（笑）。たははは」「なんで、お前が照れる？」「いやー（笑）」

ランキンオッズC

8点中盤〜7点後半の中堅タイトルが並ぶC表。GC版「キャリバーⅡ」まさかの大後退。「ゆめりあ」の101位超後退など、大きな動き続出。

順位	前回	機種/ジャンル	ソフト名/データ	全投票平均点
98	27	GC ACT	ソウルキャリバーⅡ ●ナムコ●2003年3月27日発売●6,800円●12才以上対象	8.5305
99	91	PS2 ACT	Shinobi ●セガ／オーバーワークス●2002年12月5日発売●6,800円	8.52
100	新	PS2 ADV	Iris（通常版／初回限定版） ●キッド●2003年2月27日発売●6,800円／7,800円	8.5
101	108	PS2 SHT	メダル・オブ・オナー 〜史上最大の作戦〜 ●エレクトロニック・アーツ・スクウェア●2002年10月24日発売●6,800円	8.4705
102	97	PS2 RPG	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険3〜不思議のダンジョン〜 ●スクウェア・エニックス●2002年10月31日発売●6,800円	8.4285
103	104	PS2 RPG	.hack//（ドットハック）悪性変異 Vol.2 ●バンダイ●2002年9月19日発売●5,800円	8.4285
104	99	GBA RPG	黄金の太陽〜失われし時代〜 ●任天堂●2002年6月28日発売●4,800円	8.4193
105	101	Xbox SLG	Braveknight〜リーヴェラント英雄伝〜 ●パンサーソフトウェア●2002年9月26日発売●6,800円	8.4166
106	118	Xbox SHT	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3 ●セガ／ワウ エンターテイメント●2003年1月23日発売●6,800円	8.4117
107	98	PS2 PUZ	ことばのパズル もじぴったん ●ナムコ●2003年1月9日発売●4,800円	8.409
108	102	GBA ETC	かまいたちの夜 〜アドバンス〜 ●チュンソフト●2002年6月28日発売●4,800円	8.3913
109	新	PS2 ADV	My Merry Maybe ●キッド●2003年4月24日発売●6,800円	8.3846
110	94	PS2 SPT	実況パワフルプロ野球9 決定版 ●コナミ●2002年12月19日発売●6,800円	8.3846
111	112	DC ADV	めい☆ぷる ●プリンセスソフト●2002年10月24日発売●6,800円	8.3692
112	119	PS2 ETC	WONDER ZONE ●SME●2002年10月10日発売●4,800円	8.3636
113	103	PS2 RPG	.hack//（ドットハック）侵食汚染 Vol.3 ●バンダイ●2002年12月12日発売●5,800円	8.3571
114	100	PS2 ACT	ドラゴンボールZ ●バンダイ●2003年2月13日発売●6,800円	8.3392
115	133	PS2 ACT	鋼鉄の咆哮2〜WARSHIP GUNNER〜 ●コーエー●2003年4月3日発売●6,800円	8.3333
116	105	DC PUZ	ムサピィのチョコマーカー ●エコールソフトウェア●2002年12月26日発売●5,800円	8.3333
117	110	PS2 ACT	GUILTY GEAR XX ●サミー●2002年12月12日発売●6,800円	8.3275
118	121	DC ADV	SIMPLE2000シリーズ DC Vol.1 BETTERSWEET FOOLS ●D3パブリッシャー●2002年8月29日発売●2,000円	8.2962
119	109	PS2 ACT	ラチェット&クランク ●ソニー・コンピュータエンタテインメント●2002年12月3日発売●5,800円	8.2857
120	107	PS2 ACT	太鼓の達人 タタコンでドドンガドン（タタコン同梱） ●ナムコ●2002年10月24日発売●6,980円	8.2857
121	123	PS2 SLG	プロ野球チームをつくろう!2 ●セガ／スマイルビット●2003年2月13日発売●6,800円	8.2727
122	128	PS2 SLG	エアロダンシング4 ニュージェネレーション ●セガ●2002年7月11日発売●6,800円	8.25
123	106	PS2 ACT+SHT	007 ナイトファイア ●エレクトロニック・アーツ・スクウェア●2003年1月30日発売●6,800円	8.25
124	113	PS2 ADV	ルームメイト・麻美 〜おくさまは女子高生〜 ●データム・ポリスター●2002年6月20日発売●6,800円	8.25
125	115	GBA ADV	遥なる時空の中で（通常版／プレミアムBOX） ●コーエー●2002年8月23日発売●5,800円／7,800円	8.25
126	174	PS ACT	仮面ライダー龍騎 ●バンダイ●2002年11月28日発売●4,800円	8.25
127	111	PS2 RPG	ダーククロニクル ●ソニー・コンピュータエンタテインメント●2002年11月28日発売●5,800円	8.238
128	116	Xbox SHT	ファントムクラッシュ ●元気●2002年6月20日発売●6,800円	8.22
129	129	GC SHT	斑鳩 IKARUGA ●アタリ●2003年1月16日発売●5,800円	8.2
130	120	PS2 ADV	探偵神宮寺三郎 Innocent Black ●ワークジャム●2002年10月24日発売●5,800円	8.1818
131	122	DC ADV	同窓会2 again&refrein ●NECインターチャネル●2002年6月27日発売●6,800円	8.1805
132	114	Xbox ETC	N.U.D.E.@ Netural Ultimate Digital Experiment ●マイクロソフト●2003年4月24日発売●6,800円	8.1666
133	125	PS2 ACT	ジョジョの奇妙な冒険 黄金の旋風 ●カプコン●2002年7月25日発売●6,800円	8.1525
134	127	GBA ADV	Natural 2 -DUO- ●オメガ・プロジェクト●2002年6月28日発売●6,800円	8.1304
135	146	PS2 ADV	クロックタワー3 ●カプコン●2002年12月12日発売●6,800円	8.1176
136	117	PS2 TAB	アイドル雀士R 雀ぐる★プロジェクト ●パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン●2002年12月12日発売●6,800円	8.1153
137	139	PS2 ACT	ソウルキャリバーⅡ ●ナムコ●2003年3月27日発売●6,800円●12才以上対象	8.1052
138	37	PS2 ADV	ゆめりあ ●ナムコ●2003年4月24日発売●6,800円●12才以上対象	8.0975
139	134	WSC RPG	アークザラッド〜機神復活〜 ●バンダイ●2002年7月4日発売●4,980円	8.0666
140	132	DC ADV	Wind 〜a brath of heart〜 ●アルケミスト●2003年1月30日発売●6,800円	8.0617
141	136	DC ADV	雪語り ●TAKUYO●2002年12月26日発売●6,800円	8.0408
142	130	Xbox ACT	O・TO・GI 〜御伽〜 ●フロム・ソフトウェア●2002年12月12日発売●6,800円	8.0294
143	135	DC ADV	想い出にかわる君 〜Memories off〜 ●キッド●2002年11月28日発売●6,800円	8.0206
144	新	PS2 ETC	どこでもいっしょー私な絵本 ●ソニー・コンピュータエンタテインメント●2003年4月24日発売●5,800円	8.0
145	137	DC ADV	SIMPLE2000シリーズDC Vol.4 おかえりっ! THE恋愛シミュレーション ●D3パブリッシャー●2002年9月26日発売●2,000円	8.0
146	141	PS2 ADV	EVERBLUE2 ●アリカ／カプコン●2002年8月8日発売●6,800円	7.96
147	150	PS2 SLG	悪代官 ●グローバル・A・エンタテインメント●2002年8月8日発売●5,980円	7.9382
148	140	GC SPT	BEACH SPIKERS ●セガ●2002年7月19日発売●6,800円	7.931
149	151	DC ACT	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001 ●プレイモア●2002年12月26日発売●5,800円	7.9152
150	157	PS2 RPG	ヴィーナス&ブレイブス 〜魔女と女神と滅びの予言〜（通常版／プレミアムボックス） ●ナムコ●2003年2月13日発売●6,800円／9,800円	7.9
151	145	PS2 ETC	かまいたちの夜2 〜監獄島のわらべ唄〜（通常版／スペシャルBOX版） ●チュンソフト●2002年7月18日発売●6,800円／9,800円	7.8923
152	149	PS2 SHT	式神の城（通常版／初回版） ●タイトー●2002年6月27日発売●5,800円	7.8846
153	158	PS2 SHT	機動戦士ガンダム戦記（通常版／LIMITED BOX版） ●バンダイ●2002年8月1日発売●6,800円／9,800円	7.8775
154	155	PS2 SHT	サイレントスコープ3 ●コナミ●2002年10月17日発売●6,800円	7.8666
155	147	Xbox A・RPG	テネレッツァ ●アクアプラス●2003年1月30日発売●6,800円	7.8666
156	143	PS2 ACT	デビル メイ クライ2 ●カプコン●2003年1月30日発売●6,800円	7.8529
157	152	WSC SLG	ナムコスーパーウォーズ ●バンダイ●2002年10月31日発売●4,980円	7.85
158	156	PS2 ACT	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000 ●プレイモア●2002年11月28日発売●6,800円	7.8333
159	161	PS2 RPG	アンリミテッド:サガ ●スクウェア・エニックス●2002年12月19日発売●6,800円	7.8314

これが最新の本命ソフト!!

めざせ9点台オッズ20回!

名誉名馬を狙え! Vol.39

ナムコが初めて手がけた恋愛アドベンチャーゲーム。注目は、5人のヒロインを3Dで表現したこと。アニメ風だが、従来の2Dものでは味わえなかった生き生きとした動きを見せてくれる。表情はもちろん、髪の毛や耳（？）まで動きます。

ゆめりあ





推定販売総数 2万1003本

対応等 専用メモリーカード(341KB)、12才以上対象

読者の全投票平均点 8.0975

本誌レビュー評点 8.0

●ナムコ●2003年4月24日発売●6,800円●ADV（3D恋愛アドベンチャー）●1人プレイ

新ジャンル“動き萌え”を確立!?

主人公・三栗智和はある夜、夢の中でフェイドゥムと呼ばれる敵と戦っているモネという女の子と出会う……。そして目覚めてもその女の子は目の前にいた……。プレイヤーは主人公となり、アドベンチャーパート（現実世界）と戦闘パート（夢世界）を交互に進めていき、それぞれで発生する選択によってヒロインの好感度が変化、エンディング時のヒロインも変わる。通常の選択肢以外にも、戦闘時のパートナー選択も好感度に影響を及ぼす。



5人のヒロインの個性づけはカンペキ。下から上まで幅広い層に対応?

メーカーさんからひとこと

3DCGによるヒロイン表現が最大のウリの「ゆめりあ」ですが、スタジオオルフェ・黒田洋介氏によるマルチストーリー展開とその台詞まわしも必見です。シナリオ分岐には色々と条件もありますが『コンプリートガイド＋ビジュアルファンブック』も発売予定ですので、ぜひ全シナリオコンプリートを目指して頑張ってみてください。



Written by 久遠寺懐

ギャルゲーに興味と理解を示す女性ライター。思わせぶりなセリフと仕草の数々に悶絶していたため、端から見るとちょっと（かなり）おかしい人になっていたとか何とか。「ゆめりあ」プレイ中の口癖は「九葉様萌え〜」。

「動き萌え」の世界へようこそ!! これぞギャルゲーの革命でしょう!!

よーし、全員席に着かなくていい。しかも、今回の記事は最新本命ソフト紹介『名誉名馬を狙え!』だ。だから、スペースのある限り「ゆめりあ」の魅力について語るぞ。いいな!

正直、今までの2Dイラストによるキャラクターは、たとえ目パチしようが口パクしようが、ただのパターンでしかなかった。「○○くん大好き」とか言われても、それはただのテキストでしかないことが多く、ヒロイン全員を攻略する場合は、選択肢以外のテキスト部分は読み飛ばしてしまうことも多いだろう。

しかし、この「ゆめりあ」は違う。1つひとつのセリフに合わせてリアルタイムに表情が変化し、唇も本当に言葉を話しているかのように動く。隣にいるヒロインに話しかける時はちゃんとそちらを向くし、下心全開の主人公に嫌悪感を抱いた時は視線をそらす。そして我々プレイヤーはヒロインたちのセリフだけでなく、仕草、セリフ途中のちょっとした表情の変化を見逃さないように画面に釘づけとなり、あたかもそこにヒロインたちがいて会話しているような感覚さえ覚えかねない。それがこの作品最大の特徴であり、また「萌えポイント」である。

評価を分けている戦闘についてだが、じつは好感度の低いヒロインを使ったり、瀕死のヒロインをバトルに参加させてみると、新たな楽しみを見つけることができる。セリフ、動きのパターンがこれまた多いのだ。荒い息を吐きながらも健気に「がんばるね」と言われたりすると、これまた鼻血モノであることは間違いない。しかしここで一歩選択を間違ってしまうとヒロインが死んでしまうこともあるので、鑑賞もほどほどに。主人公の持つ特殊なパワーを与えるという名目の下にヒロインの体を触っちゃう「パワーチャージ」は、触る時のヒロインの幸せそうな表情に注目してほしい。はっきりいって、敵の姿形など覚える余裕もなければ余力もない。ヒロインのバトルスーツが鑑賞できればそれでいいのだ。

最後にシナリオだが、とてもPS2とは思えないほど非常に「思わせぶり」なセリフが各所にちりばめられていて、想像力豊かなプレイヤーの下心を刺激する。七瀬に「ケ・ダ・モ・ノ」と言われて、画面に向かい「すみません」と謝ってしまったプレイヤーも多いと思う（私だけ?）。それほどまでにヒロインたちの一挙手一投足にハマってしまう。本作をプレイすれば今までのギャルゲーにはない感動を味わえることは確実だ。“動き萌え”を生み出したさに革命的な作品となるだろう。

ゆめりあ耳より情報

小社より「ゆめりあ」唯一の攻略本&設定資料集が間もなく発売です。フローチャートやバトルまわりなどの完全攻略はもちろん、キャラの初期設定イラストや絵コンテ類にテーマソングの楽譜もあり。黒田氏&開発者&声優のメッセージ・インタビューも掲載した、内容山盛りの1冊です。またSBPストア（http://store.sbpnet.jp/）ではオリジナルグッズを発売中! 今回コンプリートガイド+ビジュアルファンブックとオリジナルテレカ（B）セットと「ゆめりあ」抱き枕カバー+オリジナルテレカ（A）セットを用意!



6月16日発売予定。1,900円。オールカラーのオリジナルステッカー付き。

読者コメント

ナムコの卓越した3D技術により、新たなる“萌え”の形を提示している、意欲作であり良作。ヒロインたちには、それぞれ個性的な仕種がいくつも用意されているし、細かな表情の変化までもがリアルタイムで表現されるので見ていて飽きない。飛ばしがちなテキストも、動きとともにじっくりと堪能できる。（愛知県・久野利文・27歳）戦闘モードがオマケみたいな感じで残念でしたが、中毒を起こす可能性あり。一見、その手のゲームと同じかと思ったんですが、やはりナムコ!って感じで、安心して遊べました。ほぼ、どこでもセーブできるのにも関わらず、ストーリーが良くて、次の展開が気になってなかなかやめられない!（愛知県・永島哲夫・30歳）ヒロインにもよるが、MAXパワーチャージが大胆。（青森県・大里大・31歳）3,000円くらいでファンディスクとか出ないかな。モネにハマったし、ねねこの「にゃー」にもグッとくるものがあった。このポリゴン美少女ゲームをシリーズ化してもらいたいです。次は学園ラブコメを!（高知県・福島睦・32歳）

全馬主の声

場外馬券場

●ファミコン生産中止のニュースにビックリ。まだ作ってたの？　さすがセガとは違う。（愛知県・垣内恒三郎・17歳）

●テクモオンラインの「DOAX」水着でスク水があるけど、1万9000円はブルセラショップより高いんじゃない（笑）？（埼玉県・素股情事・36歳）

●美少女ゲームばっかりやってると、学校で友達と話が合いません……。（愛知県・COCONUTS・17歳）

●小口さん社長就任！ ついにプロジクェト・セガガガ発動か（笑）!?（秋田県・夏井健・32歳）

●セガにフィリピンパブ社長が……!! 誕生♥「3」の悪影響が……。（静岡県・従業員・21歳）

●「なんでだろう～」のテーマが音ゲーで出てきそう……。（千葉県・小林宗和・17歳）

●ソニックチームが、まさか「ハーミィホッパーヘッド」をパクるなんて……。（大分県・カオエン・29歳）

全ハード 読者レース応募の決まり

読者レースへの応募はハガキかネットで投票が可能。1週に1回どちらでもOK。今回は最大4回投票可能だぞ。

POINT 1 発売1年以内のソフトなら投票可能！

投票可能なのは、ここ1年以内に発売された現役ハードのソフトに限ります。ランクイン後、最長で1年間の掲載となりますが、その間に高い評価を受け続けたソフトには「読者本命」「名誉名馬」等の栄誉を授ける特典も用意しています。まずは30票以上集まった時点でランクイン開始！

POINT 2 ネットでの投票も毎週1回投票可能！

全機種読者レースの便利なところは、ネットでの投票も可能だということ。ただし、投票は1週間に1回だけ。それ以上した人はその場で即無効になるので注意してね（※ただし、ハガキとの併用はOKです）。今すぐ（http://www.zdnet.co.jp/games/）にアクセスして投票をしよう!!

着順予想 ゲームでワンチャンス！

読者レース応募者全員に与えられる2つの予想チャンスゲームに注目！　まずは毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想してくれ。見事着順を当てた人3名様に（※正解者多数の場合は抽選で）、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今回は、話題のクルマゲー「頭文字D」がお題だ。アーケードでも大人気の話題作が家庭用のモードも満載でやってくるぞ！　本作は読者レースの初登場時に何点のオッズで入ってくるか？　予想順位を下の例を参考にして書いてくれ。

今回の着順予想



「頭文字D Special Stage」は何着だ？

【隊長さんの予想】うむむ。これはどうよ。ワシとしては原作人気もコミコミで27着あたりでどうかの？
【ハチの予想】んーと、ぼかぁ、もうちょいと下で46着でいくんだな。

5月23日号 当選者発表

5/23号着順予想「Princess Holiday～転がるりんご亭千夜一夜～」は、今回はまだ読者レースの規定投票数に達していないので、それを待っての登場となります。当選者の発表は、次回以降オッズが確定ししだい誌面にてお知らせいたしますので、今しばらくお待ちください。

オッズ予想 ゲームでダブルチャンス！

応募者チャンス・パート2の予想ゲームがこれ。『ドリマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）をあげるぞ。今回は、11年ぶりに帰ってきたあのシリーズ最新作「半熟英雄対3D」がお題だ。ギャグ満載のハチャメチャSLGは、読者レースの初登場時に、何点のオッズで入ってくるか？　下の例を参考にして書いてくれ。

今回のオッズ予想



「半熟英雄 対 3D」は何点だ？

【隊長さんの予想】うお。ワシは金田伊功さんから色紙ももらったほどじゃからの。期待度満点9.3268じゃ。
【ハチの予想】たいちょう、ちと高いのでは？　僕は8.8575でいきます。

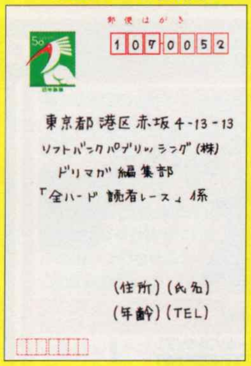
5月23日号 当選者発表

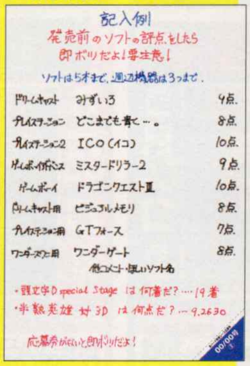
5/23号オッズ予想「ちょびっツ～ちぃだけのヒト～」は、今回7.6637のオッズで初登場。ハチがニヤミス（？）だった予想の中、京都府・見上孝治君が7.6635の最近似予想をマーク！　見上君には、ソフト1本を送るので、もうしばらく待っててくださいね！

参加者大募集だよ!!

「全ハード読者レース」では、応募してくれた人の中から抽選で10名様に特別プレゼントを用意してるぞ（下記参照）。投票の対象ソフトは全機種OK。①ハガキで応募する人はページについている応募券（1号あたり2枚まで使用可）をハガキに貼って、また、ネットで投票をする人は、以下のアドレス（http://www.zdnet.co.jp/games/）にアクセスして、②やったことのあるゲームソフト（ただし、今回からは1年以内に発売されたもの）に評点をつけ、③ソフトに関するコメントや編集部に対するコメントなどを書き、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名を右の記入例のように書いて送ってね。なお発売前のソフトへの投票をした場合は、すべてがボツになるから絶対注意してね！　今号の締切は6月26日（当日消印有効）。みんなドシドシ送ってきてね！

「全ハード読者レース」投票のしかた





さらにラストチャンス!!



お好みのソフト1本+特製テレカ 10名様

第1予想ゲーム、第2予想ゲームのどちらにもハズレちゃった人にはラストチャンスも用意されているぞ！　毎号抽選で10名様に、お好きなゲームソフト（※一般市場に販売されてないようなソフトは除く）と、特製テレカをセットでプレゼント！　最後まで見逃すな！

5月23日号当選者発表　当選者は東京都・久保田一之君、兵庫県・高見篤志君、栃木県・田村一也君、茨城県・渡辺英明君、長野県・岡野勝君、岐阜県・宮本君徹、和歌山県・石川和典君、大分県・佐藤慶吾君、静岡県・和田孝弘君、神奈川県・仲井涼子さんの10名様に決定したぞ！

ランキンオッズD

7点中盤～5点代前半までと、ちょっと微妙なソフトも出てくるD表。「P.N.03」は173位から198位、GB「DBZ」は138位から201位に後退。

順位	前回	機種/ジャンル	ソフト名/データ	全投票平均点
160	154	Xbox ACT	紅の海 Crimson Sea ●コーエー●2002年12月12日発売●6,800円	7.8235
161	159	GBA ACT	星のカービィ 夢の泉デラックス ●任天堂●2002年10月25日発売●4,800円	7.8181
162	160	GBA TAB	ヒカルの碁2 ●コナミ●2002年7月18日発売●4,800円	7.8148
163	144	PS2 ACT	カオス レギオン ●カプコン●2003年3月6日発売●6,800円●12才以上対象	7.8125
164	163	PS2 ACT	真魂斗羅 ●コナミ●2002年11月14日発売●6,800円	7.8125
165	162	PS2 ETC	THE DOCUMENT OF METAL GEAR SOLID2 ●コナミ●2002年9月12日発売●2,980円	7.8125
166	148	GBA ACT	伝説のスタフィー ●任天堂●2002年9月6日発売●4,800円	7.8
167	167	GC PUZ	NINTENDOパズルコレクション（GBAケーブル同梱） ●任天堂●2003年2月7日発売●5,800円	7.7692
168	新	GC RPG	GIFTPIA ●任天堂●2003年4月25日発売●5,800円	7.75
169	168	PS2 ADV	ぼくのなつやすみ2 海の冒険篇 ●SCEJ●2002年7月11日発売●5,800円	7.7428
170	177	Xbox ACT	MAXIMAM CHASE ●マイクロソフト●2002年9月26日発売●6,800円	7.7272
171	169	PS2 ACT	GUNGRAVE（通常版／特別限定版） ●レッド・エンタテインメント●2002年7月18日発売●6,800円／9,800円	7.7272
172	170	GBA SLG	デ・ジ・キャラット でじこミュニケーション ●ブロッコリー●2002年10月25日発売●4,800円	7.7037
173	166	PS2 ACT	ルパン三世～魔術王の遺産～ ●バンプレスト●2002年11月28日発売●6,980円	7.6923
174	新	PS2 ADV	ちょびっツ ～ちぃだけのヒト～ ●ブロッコリー●2003年5月15日発売●6,800円	7.6637
175	189	PS2 RPG	アークザラッド 精霊の黄昏 ●ソニー・コンピュータエンタテインメント●2003年3月20日発売●5,800円	7.65
176	175	PS2 ETC	続せがれいじり～変珍たませがれ～ ●スクウェア・エニックス●2002年6月27日発売●6,800円	7.6296
177	164	PS2 ACT	サルゲッチュ2 ●ソニー・コンピュータエンタテインメント●2002年7月18日発売●5,800円	7.6153
178	176	GBA ACT	ミスタードリラーエース ふしぎなパクテリア ●ナムコ●2002年8月23日発売●4,800円	7.6
179	178	PS RPG	ファイナルファンタジーII（通常版／ファイナルファンタジーI・IIプレミアムパッケージ） ●スクウェア・エニックス●2002年10月31日発売●3,800円／8,800円	7.5882
180	179	GBA SLG	BLACK/MATRIX ZERO ●NECインターチャネル●2002年8月29日発売●5,800円	7.5862
181	180	GC ETC	マリオパーティ4 ●任天堂●2002年11月8日発売●6,800円	7.5809
182	183	WSC S•RPG	SDガンダム GGENERATION モノアイガンダムズ ●バンダイ●2002年9月26日発売●4,980円	7.5714
183	182	DC ACT	THE KING OF FIGHTERS 2000 ●プレイモア●2002年8月8日発売●5,800円	7.5641
184	184	PS2 ADV	クリティカルバレット 7th TARGET ●カプコン●2002年10月24日発売●6,800円	7.5625
185	187	PS2 ADV	SIMPLE2000シリーズVol.13 女の子のためのTHE恋愛アドベンチャー ～硝子の森～ ●D3パブリッシャー●2002年10月31日発売●2,000円	7.5384
186	181	PS2 ADV	Only You リベルクルス CD付 ●ジェネックス●2002年10月31日発売●7,800円	7.5294
187	171	GBA RPG	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート ●スクウェア・エニックス●2003年3月29日発売●5,980円	7.5238
188	188	PS SPT	SIMPLEキャラクター2000シリーズVol.10 魁!男塾 THE怒馳暴流 ●バンダイ●2002年8月29日発売●2,000円	7.5
189	186	PS2 RAC	auto modelista（通常版／モデムパック版） ●カプコン●2002年8月22日発売●6,800円／9,800円	7.48
190	185	Xbox RPG	真・女神転生 NINE（通常版／デラックスパック） ●アトラス●2002年12月5日発売●7,800円／12,800円	7.4583
191	200	PS2 SLG	Tomak ●サンソフト●2002年12月19日発売●5,800円	7.421
192	191	PS RPG	ファイナルファンタジー（通常版／ファイナルファンタジーI・IIプレミアムパッケージ） ●スクウェア・エニックス●2002年10月31日発売●3,800円／8,800円	7.421
193	190	GBA SLG	プロ野球チームをつくろう！アドバンス ●セガ／スマイルビット●2002年8月8日発売●5,800円	7.4166
194	192	GBA SLG	J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろうアドバンス ●セガ／スマイルビット●2002年9月25日発売●5,800円	7.375
195	194	GBA ACT	超魔界村R ●カプコン●2002年7月19日発売●4,800円	7.375
196	196	Xbox ADV	トライアングル・アゲイン ●キキ●2002年6月27日発売●6,800円	7.36
197	193	GC ACT	スーパーモンキーボール2 ●セガ●2002年11月21日発売●5,800円	7.3529
198	173	GC ACT	P.N.03 ●カプコン●2003年3月27日発売●5,800円	7.3333
199	198	PS2 SHT	GUNSAVIVOR4 BIOHAZARD HEROES NEVER DIE（通常版／ガンコン2同梱版） ●カプコン●2003年2月13日発売●6,800円／9,800円●15才以上対象	7.3331
200	199	GBA ACT	スーパーマリオアドバンス3 ●任天堂●2002年9月20日発売●4,800円	7.2941
201	138	GBC TAB	ドラゴンボールZ 伝説の超戦士たち ●バンプレスト●2002年8月9日発売●4,500円	7.25
202	195	PS2 ADV	My Merry May ●キッド●2003年1月30日発売●6,800円	7.25
203	203	GC ADV	エターナルダークネス ～招かれた13人～ ●任天堂●2002年10月25日発売●6,800円	7.2222
204	201	Xbox ACT	叢－MURAKUMO－ ●フロム・ソフトウェア●2002年7月25日発売●6,800円	7.2121
205	新	DC ADV	怪盗アプリコット ●TAKUYO●2003年3月6日発売●6,800円	7.2
206	205	GBA SPT	ファミリーテニス アドバンス ●ナムコ●2002年6月14日発売●4,800円	7.2
207	208	PS2 ADV	SWITCH ●セガ●2002年8月29日発売●5,800円	7.1764
208	204	GC ACT+ADV	スターフォックスアドベンチャー ●任天堂●2002年9月27日発売●6,800円	7.1428
209	206	GBA ACT	THE KING OF FIGHTERS EX2 ～Howling Blood～ ●マーベラスエンターテイメント●2003年1月1日発売●5,800円	7.0
210	207	PS2 ACT	プロジェクト・ミネルヴァ（通常版／初回限定版） ●D3パブリッシャー●2002年8月2日発売●6,800円／9,800円	7.0
211	202	Xbox ACT	Whacked! ギリヤバ！乱闘パーティーテレビ！ ●マイクロソフト●2003年1月16日発売●4,800円	7.0
212	210	PS2 RPG	ポポロクロイス～はじまりの冒険～（通常版／プレミアムボックス） ●ソニー・コンピュータエンタテインメント●2002年6月20日発売●5,800円／7,800円	6.9166
213	211	GBA ADV	ちょびっツ for GAMEBOY ADVANCE アタシだけのヒト ●マーベラスエンターテイメント●2002年9月27日発売●5,800円	6.8823
214	212	GC ACT	CAPCOM VS.SNK2 EO ●カプコン●2002年7月4日発売●4,800円●全年齢対象	6.6296
215	213	PS2 ACT	アルゴスの戦士 ●テクモ●2002年12月5日発売●6,800円	6.4666
216	215	Xbox ACT	マジデスファイト！ ●TAKUYO●2002年7月4日発売●6,800円	6.147
217	214	GC SLG	キャプテン翼～黄金世代の挑戦～ ●コナミ●2002年9月12日発売●6,800円	6.1111
218	216	PS2 RPG	機動新撰組 萌えよ剣 ●エンターブレイン●2002年12月26日発売●6,800円	5.7857
219	217	PS2 A•ADV	COMBAT QUEEN ●タイトー●2002年8月1日発売●6,800円	5.625
220	218	Xbox SLG	イノセントティアーズ ●広美●2002年12月5日発売●6,800円	5.5238
221	219	Xbox ACT	格闘超人 ●マイクロソフト●2003年1月1日発売●6,800円	5.0769

「たいっちょー！　最後はたまってる当選者の発表いきまーすっ！」「おう」「今回は5/9号着順予想『電脳戦機バーチャロンマーズ』の結果ですが、なんと今回67着で初登場」「ハチは意外と近い予想をしておったかの？」「んー、意外と低調な結果に、正解者はたったの5名」「でも5名もおったのか。やるの」「えー、私め大抽選により（笑）、当選者は、愛知県・齋藤信也君、秋田県・福沢浩之君、福岡県・山岸健司君の3名に決定したんだなっ！」「んむ。さて、次号の『ドリマガ』は2週間後の6月27日（金）発売！」「次号もお楽しみにー！」「そうじゃの」

ドリマガ読者レース応募券 6/27号 ②

発売前ソフトをガチンコチェック!!

全ハード対応

ドリマガ ガチ レビュー！

今回発売ソフトベスト5

順位	機種	タイトル	平均点	発売日
1	DC	魔女のお茶会	8.0	6/26
1	PS2	頭文字D Special Stage	8.0	6/26
1	PS2	半熟英雄対3D	8.0	6/26
1	GC	ビューティフル ジョー	8.0	6/26
5	PS2	三國志戦記2	7.66	6/26

DC これに注目！ 魔女のお茶会ほか3本



今号はなんと4本が平均点8.0と高得点をマーク。大作は少ないものの良作が多いということだ。あと、DCソフトが4本発売されるのもスゴイ！

ドリマガ ガチ レビュー 点数について

各レビュアーの点数は以下の基準によって付けられています。

- ●9〜10…このソフトは買い！ 他の人にもオススメできる。
- ●7〜8……自分ならこのソフトを買って遊びたい。
- ●5〜6……不満点が目に付く、いい点のほうが目立つ。
- ●3〜4……あまりいい点がなく、不満点が目立つ。
- ●1〜2……製品レベルではない。

担当レビュアー通信

TETSU



今回改めて自分がソニックチームファンということを認識。E3で遊んだ「ジャイアントエッグ」期待してます。

竹下ツバサ



E3取材と観光を合わせて海外滞在の2週間の成果は「マトリックス リローデッド」の一部をヒアリングできたことか。

いしぱん



エアガン、ダーツなど、非アクティブな遊びにハマリ中。お金の消費とともに。最近、妙に人恋しくなります。

菅(Suge)



前号の「マーズ」のレビューで久遠寺さんと名前が入れ替わってましたヨアレ？（編注：ごめんなさい）

6月13日(金)〜6月26日(木) ソフト&ハード発売全リスト

DC 4本（レビュー4本）

- ①ザ・キング・オブ・ファイターズ2002／プレイモア
- ②白詰草話-EPISODE OF THE CLOVERS-／NECインターチャネル
- ③魔女のお茶会／NECインターチャネル
- ④Blue-Sky-Blue［s］-空を舞う翼-／レインディア

PS2/PS 24本（レビュー6本）

- ●ご当地ハローキティ すごろく物語／バンダイ
- ●SLOT! PRO8〜島娘30&花伝説25／日本テレネット
- ●新DX億万長者ゲーム 作って!売って!大儲け!／タカラ
- ●MLB2003／ソニー・コンピュータエンタテインメント
- ●実戦パチスロ必勝法！ サバンナパーク／サミー
- ●スター・ウォーズ ジャンゴフェット／エレクトロニック・アーツ
- ●魔法のパンプキン〜アンとグレッグの大冒険〜／エム・ティー・オー
- ●メタルスラッグ3／プレイモア
- ●NARUTO-ナルト-忍の里の陣取り合戦／バンダイ
- ⑤ENTER THE MATRIX／バンダイ
- ⑥頭文字DSpecial Stage／セガ
- ⑦ヴィオラートのアトリエ〜グラムナートの錬金術士2〜／ガスト
- ⑧三國志戦記2／コーエー
- ⑨半熟英雄対3D／スクウェア・エニックス
- ⑩トライアングル・アゲイン2／キキ
- ●SIMPLE2000シリーズ Vol.31 THE地球防衛軍／D3パブリッシャー
- ●SIMPLE2000シリーズ Vol.32 THE戦車／D3パブリッシャー
- ●三國志の世界 Duo TRASURE BOX／コーエー
- ●スロッターUPコア炎打！巨人の星／ドラート
- ●Never7 the end of infinity／キッド
- ●花火職人になろう2／魔法
- ●ファーストKiss☆物語（ストーリーズ）／ブロッコリー
- ●FISH EYES3〜記憶の破片たち〜／ビクター インタラクティブソフトウエア
- ●プロ野球シミュレーション ダグアウト'03-ザターニングポイント-／デジキューブ
- ●モノポリー めざせっ!!大富豪人生!!／トミー

GC 5本（レビュー3本）

- ⑤ENTER THE MATRIX／バンダイ
- ★ソニックアドベンチャーDX／セガ
- ●魔法のパンプキン〜アンとグレッグの大冒険〜／エム・ティー・オー
- ⑪ビューティフル ジョー／カプコン
- ●GT cube／エム・ティー・オー

Xbox 3本（レビュー3本）

- ⑤ENTER THE MATRIX／バンダイ
- ⑫ディノクライシス3／カプコン
- ⑬C.A.T〜サイバーアタックチーム〜／メディックス

GBA&GB 2本（レビュー1本）

- ⑭モンスターゲート 大いなるダンジョン〜封印のオーブ〜／コナミ
- ★MOTHER1+2／任天堂
- ●メタルマックス2改／ナウプロダクション

WSC 0本（レビュー0本）

6月13日〜6月26日 PICK UP TITTLE

ドリマガ ガチ レビュー！

PICK UP 1 DC ザ・キング・オブ・ファイターズ2002

6月19日発売



期待のランキング 10位 192POINTS DCタイトル中 4位

●プレイモア ●6,800円	1〜2 PLAYERS
ジャンル ACT（対戦格闘）	VM使用ブロック数 7〜ブロック / GD-ROM 1枚
対応等 ——	備考 ——



毎年恒例！戦いの祭典が始まる!! チームバトル格闘の元祖「KOF」シリーズ最新作がDCに登場！ 14チーム、42+αのキャラが戦いを繰り広げる。おなじみのギャラリーモードに加え、キングと真吾が参戦！

Vol.11 P125で紹介！

●移植は確かに良くできていて、CPU戦や友達と対戦するぶんには十分なデキだ。対戦ツールとして購入するのならオススメだが、オリジナル要素が今までのシリーズのDC移植版と大差がないので、あれこれオマケを期待している人にはもの足りないだろう。追加キャラのキングと真吾も微妙なセレクトでは？（担当／いしぱん） ●プレイ中のキャラクターグラフィックは何ら変わらず、よくも悪くも今までどおりの「KOF」が楽しめる。このDC版も移植作品としては非常に完成度が高い。ロード時間は短く、追加されたチャレンジモードもやり応えバツグン。細かい設定が可能なプラクティスモードで連続技をしっかり練習できるのも○。とりあえずアーケードでプレイしていた人は買って問題なし。当然キングファンも義務。あ、真吾ファンも（笑）。（中村る〜しあ）

ドリマガスタッフ評点 プレイヤー人数3人：7 7 7

プレイレビュー 平均点 7.0

PICK UP 2 DC 白詰草話 -EPISODE OF THE CLOVERS-

6月26日発売



期待のランキング 5位 257POINTS DCタイトル中 2位

●NECインターチャネル ●6,800円/7,900円（初回限定版）	1 PLAYER
ジャンル FFD・ADV（フローティングフレームディレクターアドベンチャー）	VM使用ブロック数 5〜ブロック / GD-ROM 1枚
対応等 ——	備考 CERO・18才以上対象



PC版をフルボイス化 非合法の研究機関で生まれた戦闘用強化人間、エクストラをめぐりさまざまな思惑が交錯し、戦いの渦中に巻き込まれていく人々……。見た目と裏腹に中身はハード。

今号P68で紹介！

●特筆すべきはシナリオの完成度。超生命体"エクストラ"、謎の研究機関"古痕"など数々の熱い設定が心をくすぐり、さまざまな伏線と仕掛けで、楽しませてくれる。もちろん"萌え"な要素もあるのだが、よくあるギャルゲーと思っていると、裏切られるかも（笑）。マンガの吹き出しのようにセリフが出てくるFDDシステムやDC版オリジナルのオープニングムービーなど見どころが多いので、プレイする価値ありだ。（担当／木玉猿） ●このゲームのウリのひとつでもあるFDDは、従来のADVとは一線を隔す画期的なシステム。数々のエフェクトにより、スピード感や独特な間などが演出され、プレイしていて目を飽きさせない。しかし、フルボイス化がFDDにマッチしているかどうかは、ビミョー。とはいえ豪華声優陣がそろっている点は、ファンにはうれしいところ。（芹家シーゲル）

ドリマガスタッフ評点 プレイヤー人数3人：7 8 7

プレイレビュー 平均点 7.33

PICK UP 3 DC 魔女のお茶会

6月26日発売



期待のランキング 18位 132POINTS DCタイトル中 7位

●NECインターチャネル ●6,800円/7,900円（初回限定版）	1 PLAYER
ジャンル ADV（アドベンチャー）	VM使用ブロック数 11〜ブロック / GD-ROM 1枚
対応等 VGAボックス、ぷるぷるぱっく	備考 CERO・18才以上対象



たまには腹で笑え!? 人間界にやってきた魔女っ子たちとの、にぎやかでちょっと心温まるお話を描く、コミカルアドベンチャー。原作は、「カナリア」などでもおなじみのフロントウィングだ。

今号P70で紹介！

●最初から最後まで、ハイテンションかつセクシャルな会話が続くシナリオはある意味強烈。PC版は絵柄に賛否両論だったが、普通のギャグアドベンチャーとなったDC版はいい印象。お約束とボケとツッコミが満載で楽しくプレイできるほか、フロントウイング得意の軽快なサウンドもイイ感じだし、インターフェイスはこの前絶賛した「プリンセスホリデー」と同じシステムを採用し文句はない。オーバーアクション気味な面もあるが、シナリオも増えているし、ゲームに笑いを求めたい人ならちゃんと楽しめるはず。（担当／同志酒井） ●軽いテンポのコメディドラマと、ろりぷにな イラストに抵抗ない人ならそこそこ遊べるゲーム。シナリオのボリュームに比べてイベントやCGイラストが多いので、CG探しにも夢中になれそう。18対ではあるけれどエロさは感じないし、下品さもなく「ちょっとエッチかも?」程度。（久遠寺懐）

ドリマガスタッフ評点 プレイヤー人数3人：8 8 8

プレイレビュー 平均点 8.0

PICK UP 4 DC Blue-Sky-Blue［s］-空を舞う翼-

6月26日発売



期待のランキング 12位 169POINTS DCタイトル中 5位

●レインディア（エコールソフトウェア） ●6,800円/7,800円（初回限定版）	1 PLAYER
ジャンル ADV（恋愛ノベルアドベンチャー）	VM使用ブロック数 8〜ブロック / GD-ROM 1枚
対応等 VGAボックス	備考 CERO・全年齢対象



復活のレインディア第一弾！ 北海道へ引っ越した主人公が、転校先の学園で知り合った友人たちと心の中の翼を見つけ出す、PCから移植の恋愛アドベンチャー。DC版ではシナリオやCGが大幅に追加された。

Vol.11 P120で紹介！

●一見普通の選択肢式恋愛ADVだが、キャラのセリフが唐突かつ変な口調でクセが強く、強烈に好みが分かれそう。また、テキストが多いものの、状況説明が長いのも気になる。幼なじみが主人公ではなく、その父と結婚して母になるという設定は、最初「なんじゃこりゃ」と思うが、伏線が多く、それが少しずつ明かされる部分が気になり始めると先を見たくなる魅力もある。だが、キャラの年齢設定などに矛盾を感じるなど、疑問点も目立ち気味。（担当／同志酒井） ●知って唖然とする設定が目白押し。「原因あっての結果」という部分はわかるが、設定の奇抜さゆえ、理解はできても共感は難しい。ただ、重々しいシチュエーションを払拭するくらいにツッコミどころが多いのは、いいことなのか悪いことなのか……？ 選択ミスが発生しやすい選択形式にもやや疑問が残る。（菅）

ドリマガスタッフ評点 プレイヤー人数3人：7 6 5

プレイレビュー 平均点 6.0

PICK UP 5 PS2,GC,Xbox ENTER THE MATRIX(エンター・ザ・マトリックス)

6月19日発売



期待のランキング

●バンダイ
●6,800円
1PLAYER

ジャンル	メモリー使用容量	メモリー使用ブロック数	DVD-ROM	8cm光ディスク
ACT(アクション)	186~KB	10~(GC) 10~(Xbox) ブロック	1枚	1枚

対応等 ―― 備考 CERO・15才以上対象



映画の興奮をゲームでも!
大ヒット映画「MATRIX」を題材にしたアクションアドベンチャー。ゴースト、ナイオビ2人の主人公が、クンフーや壁走りなど、多彩なアクションを駆使して敵を倒していく。

今号P133で紹介!

●演出や動きがそのまんま「マトリックス」で大興奮。ハデなアクションを楽しみつつ、ストーリーにどっぷりハマれます。難易度も3つ用意されているので、アクションが苦手ならEASYモードでサクサク進められます。敵や回復アイテム、武器の配置がきちんと考えられているので、それを見極めれば気持ちよく進んで行けます。映画好きならば+1~2点はいけるかと。(しばた) ●ボタン連打で簡単に出る連続技、自動で照準をあわせてくれる銃器、ほぼ無敵のフォーカスモードで、映画の主人公を操っている気分にはなれるが、純粋にアクションゲームとして見ると、ややもの足りなさがある。(長谷川) ●任務がイマイチわかりずらかったり、強敵が唐突に出てきたりと、一部に理不尽な点も。ストーリーも映画の副読本的で、全体的に大雑把な作りって印象。(馬波レイ)

ドリマガスタッフ評点 プレイヤー人数3人: 7 7 6

プレイレビュー 平均点 6.66

PICK UP 6 PS2 頭文字D Special Stage

6月26日発売



期待のランキング 40位 70POINTS PS2タイトル中 19位

●セガ/セガ・ロッソ
●6,800円
1PLAYER

ジャンル	メモリー使用容量	DVD-ROM
RAC(レース)	229~KB	1枚

対応等 GT FORCE 備考 CERO・全年齢対象



公道最速伝説は新ステージへ
アーケード版「Ver.2」の移植+原作の名シーンを追体験できる「ストーリーモード」など、家庭用オリジナルモードを3つ追加したまさにスペシャル版。アニメ版声優も起用。

今号P167で紹介!

●アーケード版よりもクイックで、よりゲーム的な走行特性になっているので、まずはそこで好みが分かれそう。猛スピードでツイスティな峠を突っ走るのは爽快ながらも、クルマを操ってコーナーを攻めるという感覚がやや薄いのはアーケード版同様で、個人的にはそこにもの足りなさが残る。一方で、「頭文字D」としての再現度は、かなりハイレベル。原作と同じシチュエーション、同じテンション(これが重要)でバトルを楽しめるというのは、いちファンとしてかなりうれしい。(担当/政綱大介) ●マンガとアニメのいいとこ取りをしているので両ファンへのアピール度が高い。完全にゲームよりの走行性能は、簡単に拓海気分を味わえるのでふさわしいかと。マンガと同じ展開のストーリーモードの後半は高い壁の連続で、自分の腕の上達が必須。操作がせわしなくなるので、GT FORCEでのプレイを推奨。(SAN)

ドリマガスタッフ評点 プレイヤー人数3人: 7 8 9

プレイレビュー 平均点 8.0

PICK UP 7 PS2 ヴィオラートのアトリエ ~グラムナートの錬金術士2~

6月26日発売

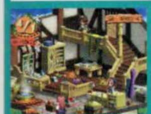


期待のランキング 15位 136POINTS PS2タイトル中 9位

●ガスト
●6,800円/9,800円(限定版)
1PLAYER

ジャンル	メモリー使用容量	DVD-ROM
RPG(ロールプレイング)	450~KB	1枚

対応等 ―― 備考 CERO・全年齢対象



本作のテーマは「ふれあい」
自分でアイテムを「採取」し、「調合」によってアイテムクリエイトを楽しむアトリエシリーズ最新作。3年間内に、自分の店を経営し、村を発展させていくのだ。

今号P66で紹介!

●「お店システム」によって、今までとは違った生活サイクルができているので、また違った「アトリエ」観が味わえる。前作よりもできることが増えたゆえ、遊びのバリエーションが広がった。ただ、相変わらず素材の賞味期限に悩まされるのは毎度恒例なので、ある程度日付を気にしながら行動しなくてはいけないのが、冒険好きな人間としてはちとつらいところ。(担当/長谷川健太郎) ●システムは前作の「ユーディ」をほぼ継承。とはいえ、調合できるアイテムが格段に増えているので、やりこむ楽しさがアップ。さらに今回は「依頼を受けて作る」のではなく、「作ったものを自分の店で販売する」点に重点が置かれているため、比較的頻繁にイベントが楽しめるのはいい。(しばた) ●初心者でも簡単に楽しめる仕様があるのは好感触! 本作からはじめても問題なし。(IKE)

ドリマガスタッフ評点 プレイヤー人数4人: 7 8 7 7

プレイレビュー 平均点 7.25

PICK UP 8 PS2 三國志戦記2

6月26日発売



期待のランキング 69位 37POINTS PS2タイトル中 39位

●コーエー
●6,800円
1PLAYER

ジャンル	メモリー使用容量	DVD-ROM
SLG(タクティカルシミュレーション)	197~KB	1枚

対応等 ―― 備考 CERO・全年齢対象



知略で敵を殲滅せよ!
「突撃」「伏兵」などの戦法を駆使し、敵軍を追いつめていく人気SLG第2弾。本作では呂布シナリオを新たに追加。連撃システムの導入により、多彩な戦術も楽しめる。

今号P133で紹介!

●基本は前作と同じで、戦法連鎖を仕掛けるための武将配置など、駆け引きの深さは健在で、完成度の高さは従来どおりだ。呂布編シナリオが追加され、ボリュームが増した点も好印象。だが、前作でさえ複雑だった操作やシステムが、さらにできることが増え、初心者は正直立ち入れない印象に。少なくとも3連鎖程度までは狙って出せるが、それ以上、特に10連鎖などは、できない人は、まずできない。しかも連鎖が組めないとクリアは困難という難易度設定も、結果的に敷居の高さにつながっており、完全経験者向けになっている。歴史の「IF」的な話が面白いだけに、これはもったいない。(担当/同志酒井) ●どっしりと腰を据えて取り組む必要がある作品だけに、歴史シミュレーション好きならば+1、前作が好きな人ならば+2点は固いかと。(IKE)

ドリマガスタッフ評点 プレイヤー人数3人: 8 7 8

プレイレビュー 平均点 7.66

PICK UP 9 PS2 半熟英雄対3D

6月26日発売



期待のランキング 31位 91POINTS PS2タイトル中 14位

●スクウェア・エニックス
●6,800円/8,800円(初回限定版)
1PLAYER

ジャンル	メモリー使用容量	DVD-ROM
SLG(シミュレーションRPG)	80~KB	1枚

対応等 ―― 備考 CERO・全年齢対象



11年ぶりに帰ってまいりました!
FC、SFCで笑いをとったリアルタイムSLG「半熟英雄」シリーズの最新作がPS2で登場! 今度の相手は"3D"!! 部隊に指示を与え、エッグモンスターを召喚して戦おう!

今号P54で紹介!

●シリーズのどれかを遊んでいれば、マニュアルも読まずにスタート可能なほどで、FC時代から伝統のシステムを受け継いでいるのがいい。シミュレーションと聞いて敬遠がちな人ほど、試してみてほしい作品。ちなみに本編は端から端まで、怒濤のギャグラッシュ。くだらないのに、なぜか許せてしまうのは、開発スタッフのセンスのなせるわざ。とりあえず、難しいことはあまり考えず、頭空っぽにして笑って楽しみましょ。(担当/TETSU) ●脱帽。旧作のテンポのよいプレイ感がそのまま残されている(というかほとんど同じだし)うえに、演出面がムダに(※ホメ言葉)グレードアップしています。アタマを使わなくてもなんとかなるシミュレーション性もお気楽に遊べてグッドです。おしくらまんじゅう形式の戦闘も陣形次第で能力差を覆すことが可能だったりと、微妙にパワーアップしている点も好印象。(菅)

ドリマガスタッフ評点 プレイヤー人数4人: 9 8 7 8

プレイレビュー 平均点 8.0

PICK UP 10 PS2 トライアングル・アゲイン 2

6月26日発売



期待のランキング 130位 13POINTS PS2タイトル中 67位

●キキ
●6,800円
1PLAYER

ジャンル	メモリー使用容量	DVD-ROM
ADV(ミュージック・アドベンチャー)	71~KB	1枚

対応等 ―― 備考 CERO・全年齢対象



音感があなたの運命を決める!?
前作で歌手としてデビューした蓼科灯のその後を描いた続編。ストーリーは選択肢しだいで変わり、ときには音の変化を聴き分ける「音符選択肢」も登場。音感が運命を決める!

Vol.9 P61で紹介!

●オート進行にしておくと、選択時以外はコントローラに触れなくてもいいのはすごく楽だった。その選択肢もあまり多くないため、1本のアニメを見ている感覚でプレイできる。音符選択肢は、単なる分岐ではなく、どれが正しい(ふさわしい)かを当てるものなので、プレイヤーの音楽センスが試されるようで非常に新鮮。肝心のシナリオは、年期の入った少女マンガを思い出させる展開ばかりで、安定はしているけど、正直面白いとは思えなかったな……。もっと意外な展開があってもよかったかも。(担当/久遠寺懐) ●全編アニメーションする画面や、軽く遊べるシステムは、前作同様よくできている。そして見るだけで恥ずかしくなるストーリーや、歯が浮きそうなセリフも健在。背景に花が浮かぶマンガが大丈夫なら受け入れられそうだが、逆にそういう世界が苦手だとつらくなる。(同志酒井)

ドリマガスタッフ評点 プレイヤー人数3人: 7 7 6

プレイレビュー 平均点 6.66

PICK UP 11 GC Viewtiful Joe（ビューティフル ジョー）

6月26日発売



期待のランキング

- ●カプコン
- ●6,800円
- 1 PLAYER
- ジャンル：ACT（VFXアクション）
- メモリー使用ブロック数：4～ブロック
- 8cm光ディスク：1枚
- 対応等：——
- 備考：CERO・全年齢対象



かっこよく、そして美しくキメろ!!
正義のヒーロー「ビューティフル ジョー」となって、悪に立ち向かう横スクロールアクション。スローモーションをかけたり、素早く動くなどのVFXアクションを駆使して戦え！

Vol.11 P146で紹介！

●イージーに繰り出せる連続技や、時間で回復する使い放題なヒーローパワー、加速やスローを使うと「不条理ながらも、ある意味納得」の現象が起こる奇想天外な仕掛けは、気持ちよく遊べて笑えてカッコイイ。そんなアクションゲームだ。次のシーンへの「カギ」を探し出すエリアや隠し部屋、何かに気づかないとハマってしまうエリアも多々あるので、気持ちイイことばかりではないのだが、「コレか！」と気づいたときの喜びもまたひとしお。手応えアリ。（担当／菅）　●ビジュアルがすごすぎ！　クドクドタッチの映像が滑らかに動く様子はインパクト絶大。ゲーム的には、ビシバシ殴っては進む豪快なタイプかと思いきや、闘い方や謎解きを考えつつ進むストイックな作り。しかも難度は高めで、解法が見つかるまでの繰り返しプレイに、正直ストレスを感じることも……。（馬波レイ）

ドリマガスタッフ評点
プレイヤー人数4人
9 7 9 7

プレイレビュー 平均点 **8.0**

PICK UP 12 Xbox DINO CRISIS 3（ディノクライシス3）

6月26日発売



期待のランキング 32位 90POINTS Xboxタイトル中―4位

- ●カプコン
- ●6,800円
- 1 PLAYER
- ジャンル：ACT（アクションアドベンチャー）
- メモリー使用ブロック数：5～ブロック
- DVD-ROM：1枚
- 対応等：——
- 備考：CERO・15才以上対象 本体同梱版あり（26,800円）



今度の舞台は宇宙！
宇宙移民船オズマンディアス号の中で恐竜型生物たちとの死闘を繰り広げるシリーズ最新作。船を変型させることで、新たな展開が待つ。この船で何が起きたか原因を突き止めろ！

今号P58で紹介！

●レンダリングムービーをふんだんに使い、ポリゴンでは表現しきれない空間の広さを見せる「スケール感」や、金属的な質感を表現した「ソリッド感」、そしてブースターを駆使した「スピード感」あふれる戦闘など、本作のねらいである要素は確かに満たしている。しかし、同じような景色の室内で迷子になったり、恐竜型生物の攻撃が視界外から回避不能のスピードで放たれるなど、シリーズの特徴である三人称視点が探索とアクション性を妨害する場面も多い。そして何より「ディノ1」が大好きな僕としては、正直これが「ディノ」である必要がどこにあるのかかなり疑問に思わざるを得ないが……。（担当／竹下ツバサ）　●豊富なムービーでシナリオがグンと盛り上がるのだが、広大な宇宙船の中の探索と戦闘の繰り返しはやはり単調。思わぬ所から敵の攻撃を受けるのもストレスがたまる。（IDE）

ドリマガスタッフ評点
プレイヤー人数3人
6 7 6

プレイレビュー 平均点 **6.33**

PICK UP 13 Xbox C.A.T ～サイバーアタックチーム～

6月26日発売



期待のランキング

- ●メディックス
- ●6,800円
- 1 PLAYER
- ジャンル：ADV＋SLG（アニメティックアドベンチャーシミュレーション）
- メモリー使用ブロック数：9～ブロック
- DVD-ROM：1枚
- 対応等：——
- 備考：——



電脳世界の平和を守るためっ！
ADVパートで物語が進み、SLGパートで戦闘という構成のタイトル。悪意を植え付けられたウイルスから電脳世界を守るため、少女たちは「C.A.T」となって戦い続ける。

Vol.3 P131で紹介！

●シンプルな構成に好感がもてる。ただ、そのせいか、ADVパートとSLGパートが立て続けに進む感じで、ADVパートの内容が薄く思えた。SLGパートは単純明快なので、苦手な人にはちょうどいい。ゲーム性を重視しないアニメ好きな人向けかと。（担当／けんぽん）　●画面構成やイベント・キャラ絵はPC-FX世代を思い浮かばせる。とはいえ、簡単に進む戦闘などゲームのテンポは悪くない。手軽に遊ぶにはいいかも。（同志酒井）　●なんだか懐かしい感じです。オマケになりがちなSLGパートは単なる作業にならないのは好印象。ADVパートもキーレスポンスがの良さも評価できます。（田中尚道）　●誰にどんな能力を習得させるかを選択できるため、趣味でキャラクターを育てられるのはアリかなと。サクサクと進む反面、1エピソードあたりが短いと感じる点などが少々不満。（菅）

ドリマガスタッフ評点
プレイヤー人数4人
5 6 6 5

プレイレビュー 平均点 **5.5**

PICK UP 14 GBA モンスターゲート 大いなるダンジョン ～封印のオーブ～

発売中（6月12日発売）



期待のランキング

- ●コナミ
- ●4,800円
- 1～4 PLAYERS
- ジャンル：RPG（ダンジョン探索RPG）
- メモリーバックアップ：あり
- カートリッジ：1枚
- 対応等：専用通信ケーブル
- 備考：CERO・全年齢対象



依頼を請けて賞金を稼ごう！
ギルドで依頼を請け、入るたびに形やモンスターの配置が変わるダンジョンを探索し、条件を達成していくRPG。戦闘はターン制で進行し、展開によってはボスモンスターも登場。

Vol.9 P63で紹介！

●ダンジョンの数は多いし、それぞれの特徴を把握しておかないと進めないこともあるので、やり応えは十分。レアカードもあるので、このシステムにハマれば長く遊んでいられる1本。ボタン1つでセーブできるのも、GBAならではの便利な仕様。とはいえ、戦闘自体は変化が乏しく、単調になってしまうのはしかたないのかな。（担当／久遠寺懐）　●GBAでは2作目となり、ストーリー性を強化するなどして家庭用向けにブラッシュアップしたのは素直に評価できる。ボスキャラや一部の強敵以外はカードなしでもなんとかなるぶん、イージーに遊べる良さはあるのだが、基本的にダンジョンに潜る→カードを持ち帰ることの繰り返しのため、プレイが単調な印象は否めない。カードの使い方も単一の方法しかなく、やりようでピンチを回避……といかないのが惜しい。（菅）

ドリマガスタッフ評点
プレイヤー人数3人
7 6 7

プレイレビュー 平均点 **6.66**

新着ソフトチェック!

ソニックアドベンチャーDX

6月19日発売



ディレクターズカット登場！
DC版「1」をGCにパワーアップ移植。ミッションモードやGC版などオマケも多数追加。「2バトル」同様、チャオはGBAで育成できる。



- ●ニンテンドーゲームキューブ
- ●セガ／ソニックチーム
- ●6,980円
- ●ACT（ハイスピード3Dアクション）
- ●1人プレイ
- ●ディスク1枚（8cm光ディスク）
- ●GC-GBA接続ケーブル対応

サンプルの完成度 100%

Vol.10 P12で紹介！

初めて3Dとなった「ソニックアドベンチャー」シリーズの第1弾をリバイバル。6人のキャラクターたちの物語が並行して進む壮大なザッピングストーリーが展開する。ゲームも6者6様、物語に沿ってすべてルールが異なっている。ハード性能の向上によってグラフィックもかなりパワーアップ、オリジナルになかった隠し要素もかなりすごいことになってる。今遊んでも意外といけるのでソニックファンは「2バトル」とともに押さえておくべきかも。（TETSU）

MOTHER1+2

6月20日発売



名作RPG2本がカップリング！
糸井重里氏が手がけたファミコンの名作RPG「MOTHER」と、SFCで発売された続編「MOTHER2」が1つのパッケージになって再登場。



- ●ゲームボーイアドバンス
- ●任天堂
- ●4,800円
- ●RPG（ロールプレイング）
- ●1人プレイ

サンプルの完成度 100%

Vol.9 P46で紹介！

両タイトルとも、ほぼ“忠実に”再現されているが細かな点で変更も加えられている。おもに操作系など（それも「1」のほう）の改良が顕著で、キャラクターの移動単位が1キャラ単位でなくなったおかげで、建物や町の人などに引っかからずに移動できるようになったりと、細かな変更がプレイ感を大きく向上させている。だ・け・ど、音楽が微妙にアレンジされたのは、賛否両論あるかも？　なんたってゲームのキモだし、ファンの思い入れも強そうだし。ね。（杉浦よてん）



好評発売中

全ての秘伝リスト
召喚獣図鑑コンプリート
クリア後の「隠し」情報

一挙大公開!

サモンナイト クラフトソード物語 パーフェクトガイド

A5判／144ページ／オールカラー／本体価格1,300円



キャラクターの魅力満載

ワイスタァンほか世界設定解説
キャラクター設定を徹底解説

武器作製の全てが分かる

武器の特徴から戦闘のコツまで
護衛獣と武器作製の相性とは!?

ストーリーをとことん楽しむ

クリアまでの全12話を完全攻略
分岐もイベントも逃さない!!

この情報は見逃せない

アイテム・魔法など、詳細データ
御前試合、対ボス戦を徹底攻略



ISBN4-7973-2404-X

クランを最強に導く、究極のバイブル!クポ

最強クランへの道 1

全ジョブ&全アビリティを一挙公開。上級ジョブになる条件はもちろん、操作の基本から戦闘で役立つテクニックまで詳しく紹介するクポ!!



最強クランへの道 2



メインクエストはとくに詳しく攻略。オススメのパーティ編成やワールドロウ、各クエストごとの目標設定がバッチリ役に立つクポ!!

最強クランへの道 3

欲しいアイテムが手に入る目的別フローチャートで**サブクエストを攻略クポ!!** 入手困難な**レアアイテムの入手方法**も特別に公開したクポ!!



最強クランへの道 4

全493個のアイテムと全382種のアビリティの**詳細データを掲載!!** モンスターデータ、ロウデータ、さらに敵クランのデータも公開するクポ!!



最強クランへの道 5



本の最後にはおもしろくて役立つ**やりこみプレイ記録「イヴァリース日記」**を収録。ちょっと変わった最強クランに挑戦するクポ!!

ファイナルファンタジータクティクス アドバンス イヴァリース バイブル

好評発売中

A5判／352ページ／オールカラー
本体価格1300円

キュービスト／編



ドリマガ

不況がナンボじゃ! 安売り情報局!

PS2 PS Xbox GC GBA DC WS

最近は、ソフトの値下がりもあっという間だったりするご時世。やっぱり買うなら安いほうがうれしいし、売るなら……なんて情報を一堂に集めたこのコーナー。今回もお買得情報をギュギュとお届け!

トイザらス・オンラインショッピングのスーパーバリューページでは人気ソフトがお買い得!

今回の目玉商品 インターネット

新品 PS



「Amazon.co.jp」では手帳や校章などが入った「真・女神転生if...」の限定版がかなりお買い得に! メガテンファンは必ずゲットだ!

2002年12月26日発売
真・女神転生if...
(軽子坂高校50周年記念パック)

¥7,800 → **¥2,730**

(※5月31日現在。在庫がなくなり次第終了となります。)

TOYSRUS.CO.JPで新作ソフトを安価で手に入れよう!
※5月30日時点でのオンライン限定価格です。在庫がなくなり次第終了となります。

大手玩具ショップとして有名なトイザらスのWebページ「TOYSRUS.CO.JP」では新作ソフトを安価で放出中! 機種ジャンルも豊富なので、一度覗いてみてはいかがかな?

スーパーバリュー		
PS2	超・バトル封神	3,998円
PS2	実況ワールドサッカー2002	3,998円
PS2	オトスタツ	3,998円
PS2	ガレリアンズ:アッシュ	3,998円
PS2	山佐Digiワールド2 LCDエディション	4,998円
GC	WTA ツアーテニス プロエボリューション	3,998円
GC	NBA STREET	2,998円
GC	UFC2 TAP OUT	2,998円
GC	NBAコートサイド2002	2,998円
GC	Disney Sports Skateboarding	4,998円
GC	動物番長	3,998円
GBA	シャーマンキング 超・占時略決2(初回特典付)	3,998円
GBA	Jリーグポケット2	3,998円
GBA	キン肉マンII世 正義超人への道	3,998円
GBA	BLACK BLACK ～ブラブラ～	1,998円
PS	超GALS! 寿蘭すぺしゃる イケメンゲッチューギャルズパーティー	1,998円
PS	ブルーのだいぼうけん from GROOVE ADVENTURE RAVE	1,998円
WS	デジモンテイマーズ ブレイブテイマー	2,998円
WS	激闘! クラッシュギアTURBO ギアチャンピオンリーグ	998円
WS	デジタルモンスター ディープロジェクト	2,998円
WS	From TV animation ONEPIECE グランドバトル～スワンコロシアム～	2,998円
WS	デジタルモンスターカードゲーム Ver.WonderSwanColor	998円

http://www.toysrus.co.jp/feature/gamevalue/index.html

各ハードの新作が早くもこんな値段に! 買い切れなかったソフトは今こそ買い!!

ゲームソフトの安売りは何も店頭販売のみではなく、インターネットショッピングも定期的に行っているところがあるぞ。中でも「Amazon.co.Jp」のバーゲンコーナーでは定期的に新作ソフトがかなり安い金額で放出されるときも! 1,500円以上の買い物(ソフトを買えばたいていは該当する)で送料は無料に。そこもお見逃しなく!

新品 Xbox



コーエーが贈るXboxの大作ACTゲームが半額以下で手に入る! そのほか、秋葉原や新宿などの大手電気ショップでは「斬・歌舞伎」が980円「信長の野望・嵐世記」が1,980円と超お買い得!

紅の海 Crimson Sea
2002年12月12日発売 ¥6,800 → **¥3,060**

新品 PS2



ギャルゲーメーカーとして有名なプリンセスソフトの新作ソフトがこの値段で! ほかでは「ヒカルの碁～院生頂上決戦～」は2,900円、「激闘! クラッシュギアTURBO」なども2,160円とお買い得。

れでぃ☆めいど 初回限定版
2002年10月24日発売 ¥6,800 → **¥1,700**

新品 PS2



カプコンのスタイリッシュACT最新作が半額に! ほかでは、「.hack// 侵食汚染 Vol.3」が2,900円、「しばいみち」が2,793円で放出されていたが、今はすでに通常価格の10～15%オフの値段に。目玉セールは早い者勝ちなのだ。

デビルメイクライ2
2003年1月30日発売 ¥7,800 → **¥3,120**

中古ショップ「TRADER」より、激安中古ソフト&高価買取情報

※5/31日時点での情報です。価格は日によって変わる場合があります。

今回の目玉はコレだ!

新品 PS2



今年3月に発売され、200万本を売り上げたFF最新作。この値段で遊べるならばかなりお得! アルティマニア攻略本も出たのでまだの人は今こそ。

FINAL FANTASY X-2 ¥7,800 → **¥4,600**

中古ショップのトレーダーでは、注目作をより安く販売。かつ品質がいい状態であれば、注目作はかなり高い価格で買取ってくれるお店だ。最近は新宿にも店舗を構えたので、機会があれば足を運んでみよう。

イベントその1 安売り販売情報 6月の鬼特価!

6月の鬼特価は27(金)、28(土)、29(日)に。
※鬼特価とは、店頭値札価格953円以上の中古全商品を対象とした値引きセール。2本買うと500円引き、4本買うと1,500円引き、6本買うと2,500円引き、以降、お買い上げ本数が1本増えるごとに500円引きが加算されていきます。

イベントその2 買取キャンペーン情報

6月買取UPキャンペーン
期間:6月6日(金)～6月30日(月)
内容:家庭用ゲーム(全機種、周辺機器含む)の買取金額が1,000円以上の商品1点につき十買取金額200円UP!

お得な中古特価販売リスト

中古 DC

Princess Holiday～転がるりんご亭千夜一夜～(限定版)



¥7,800 → **¥5,200**

DCで人気沸騰のタイトルが安く手にいれるチャンス! しかも限定版ゆえに今後はプレミアがつくかも!? DCファンは絶対にゲットだぜ!

機種	タイトル名	販売価格
DC	カフェ・リトルウィッシュ	4,600円
DC	怪盗アプリコット	3,200円
DC	Princess Holiday～転がるりんご亭千夜一夜～	4,400円
GBA	GAME BOY ADVANCE SP アズライトブルー	10,800円
GBA	GAME BOY ADVANCE SP オニキスブラック	10,800円
GBA	GAME BOY ADVANCE SP プラチナシルバー	10,800円
GC	スーパーパズルボブル オールスターズ	3,200円
GC	ゼルダの伝説 風のタクト	1,800円
GC	ドカポンDX ―わたる世界はオニだらけ―	4,972円
GC	ミスタードリラー ドリルランド	2,800円
PS	シスター・プリンセス2 初回限定版	3,800円
PS	マールじゃん!!(限定版)	5,400円
PS2	E.A.(Energy Airforce)	2,972円
PS2	NBA STREET2 ダンク天国	4,600円
PS2	SDガンダム G GENERATION―NEO	2,400円
PS2	カフェ・リトルウィッシュ ～魔法のレシピ～	4,972円
PS2	カフェ・リトルウィッシュ ～魔法のレシピ～(初回限定版)	5,400円
PS2	君が望む永遠 ～Rumbling hearts～(初回限定版)	4,600円
PS2	クロックタワー3	2,600円
PS2	Shinobi	2,972円
PS2	ゼノサーガ エピソードI 力への意志	2,200円
PS2	第2次スーパーロボット大戦α	5,200円
PS2	テーマパーク2001	2,972円
PS2	天誅 参	4,800円
PS2	PlayStation2 SCPH-30000	21,800円
PS2	ファイナルファンタジーX-2	4,600円
PS2	ブレス オブ ファイア V ドラゴンクォーター	2,400円
PS2	ワイルドアームズ アドヴァンスドサード	1,972円
Xbox	SSXトリッキー	953円
Xbox	メタルダンジョン	1,800円

中古買取リスト

機種	タイトル名	買取価格
PS2	ソウルキャリバーII	3,000円
PS2	GENERATION OF CHAOS 3 ～時の封印～ 永久保存BOX	6,000円
PS2	鋼鉄の咆哮2 WARSHIP GUNNER	4,200円
PS2	真・三國無双3	3,500円
PS2	魔界戦記 ディスガイア	3,500円
PS2	ポップンミュージック ベストヒッツ! 特別版	5,500円
PS2	ポップンミュージック7 特別版	7,500円
PS2	遊星からの物体X EpisodeII	4,000円
PS2	ラ・ピュセル ～光の聖女伝説～ 限定版	4,000円
GBA	メイド イン ワリオ	3,000円
GC	斑鳩 IKARUGA	3,000円
GC	SPECIAL人生ゲーム	4,000円
GC	どうぶつの森+DXパック	7,500円
GC	NARUTO ―ナルト― 激闘忍者大戦!	3,800円
GC	P.N.03	2,800円
DC	サクラ大戦 COMPLETE BOX	6.000円
DC	ムサピィのチョコマーカー	3,000円
Xbox	フェイタル フレーム ―零 スペシャルエディション―	2,800円
PCE	秋山 仁の数学ミステリー 秘宝「インドの炎」を死守せよ	100,000円
PCE	スーパーリアル麻雀PII・PIIIカスタム スペシャル☆	60,000円
PCE	スーパーリアル麻雀PIVカスタム スペシャル☆	60,000円
PCE	銀河婦警伝説サファイア	20,000円
PCE	ダライアスα	70,000円
NEO GEO	ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ	160,000円
NEO GEO	レイジ・オブ・ザ・ドラゴンズ	30,000円

※「PCE」PCエンジン

「TRADER」
【TRADER 本店】東京都千代田区外神田3-15-8 TEL 03-3255-3493
【TRADER 2号店】東京都千代田区外神田1-9-11 TEL 03-3255-0777
【TRADER 新宿店】東京都新宿区西新宿1-18-14 TEL 03-5321-6330
URL■http://www.e-trader.jp/

ここ最近のオンラインショッピングのサービスは見逃せないぞ！

Amazon.co.jpより新作お買い得情報!!

本、CD、DVD、ゲームと総合オンライン通販サイトとして有名なAmazon.co.jp。1時間おきに更新される「今売れているベストタイトル100」や、5つ星のオススメ度つき各タイトル紹介など、情報と商品が一括で手に入るので、買い物も便利！またいろんな商品が数%ほど安くなっているのも魅力。品数も豊富なので、一度のぞいてみてはどうかな？



http://www.amazon.co.jp/

おすすめゲーム10タイトル



最新作予約 PS2
機動戦士ガンダム SEED　7月31日発売
¥6,800→¥5,780



最新作予約 PS2
半熟英雄 対 3D（初回限定版）　6月26日発売
¥8,800→¥7,480



最新作予約 Xbox
C.A.T ～サイバーアタックチーム～　6月26日発売
¥6,800→¥5,780



最新作予約 PS2
SILENT HILL 3　7月3日発売
¥6,980→¥5,933



最新作予約 GBA
Onimusya Tactics　7月25日
¥4,800→¥4,080



最新作予約 Xbox
Mech Assault（メック・アサルト）　発売中
¥6,800→¥5,780

今回Amazon.co.jpのTopics

以下の2商品が特別価格キャンペーン中！「BBUnit」（¥12,800）よりもお買得！

PlayStation 2 専用ネットワークアダプター（Ethernet）EXPANSION BAYタイプ

¥3,980→¥3,502



コチラを購入するのであれば、右の「Play Station 2専用ハードディスクドライブ（EXPANSION BAY タイプ 40GB）の追加購入がオススメ。



¥9,900→¥9,182

Playstation 2専用ハードディスクドライブ（EXPANSION BAY タイプ 40GB）』

DINO CRISIS 3 リミテッド・ボックス 6月26日発売

最新作予約 Xbox

¥26,800



「DINO CRISIS 3」と本体がセットになった、Xbox版『DINO CRISIS 3 リミテッド・ボックス』が6月26日発売に。キャッシュバックキャンペーン（5月29日～7月31日期間限定）でさらにお得！

その他

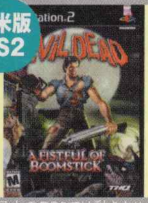
7月17日発売　PS2
新ベストプレープロ野球
¥6,800→¥5,780

6月26日発売　PS2
頭文字D Special Stage(予約特典付き)
¥7,800→¥6,630

6月26日発売　PS2
ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの錬金術師2～
¥6,800→¥5,780

海外ゲーム商売通！

秋葉原のショップの中で、異彩を放つメッセ・サンオーカオス館。ここでは、海外ソフト&ハードが随時入荷されているので、マニアは要チェックだ！　今回のP.104からのGBA特集内で紹介されている海外タイトルの一部もここで購入可能だぞ。



北米版 PS2
イービルデッド
予価 ¥4,800
カルトな人気で今も根強いファンが多いスプラッターホラー映画のパイオニア的作品のゲーム化！主人公アッシュとなって悪霊どもをブッ飛ばせ！（野蛮人）
※日本のPS2では動きません。



北米版 PS2
湾岸ミッドナイトクラブ2
予価 ¥7,800
ギャングやマフィアのお手伝い（パシリ）などをこなしつつスポーツカーやバイクを使ってのアクションレースゲーム！　スピード感が半端じゃない！
※日本のPS2では動きません。



アジア版 Xbox
インディージョーンズ
予価 ¥6,800
ハリソン・フォード演じる冒険考古学者のADVゲーム。ストーリーはゲームオリジナルなので映画を知らなくてもOK！インディー好きにもオススメです！
※日本のXboxで遊べます。



アジア版 Xbox
STAKE（ステイク）
予価 ¥6,800
多人数プレイゲームが多いXboxに新たな三人称視点のRPG風アクションゲーム（?）が登場。最大4人対戦が可能なので、友達を呼んでワイワイ遊ぼう！
※日本のXboxで遊べます。



北米版 GBA
モータルコンバット　デッドリーアライアンス
予価 ¥5,800
あのモータルがなんとGBAで遊べるのだ！　他機種に比べ、多少キャラは減ってるけれど、ちゃんとモータルコンバットしてるところが好感触！
※日本のGBAで遊べます。



北米版 GBA
デビッド・ベッカムサッカー
予価 ¥2,972
コーンヘアーで話題独占のベッカム様でしたが、ちょっと前はこんなスキンヘッド。中身はシンプルすぎるサッカーゲームだが、ベッカム好きなら要チェック！
※日本のGBAで遊べます。

カオスな目玉！　TOPICS



北米版PS2本体値下げッ！
¥36,800→¥34,800
今ならお買い上げのお客様に「日本で使える電源ケーブル」サービス中!!（笑）買うなら今か!?

海外ゲームを買うならメッセカオス館

海外ソフトなので、当然日本語での表示はないのであしからず（笑）。また、海外ハードでは海外ソフトしか動かないのも注意しよう（ただし、GBAソフトは全部動く）。

メッセサンオー・カオス館
東京都千代田区外神田3-14-8　TEL　03-3255-3431
URL■http://www.messe.gr.jp/chaos/chaosindex.htm

ショップ情報……タレコミ募集！

地方のお店も紹介しまーす。

このコーナーでは、いろんなゲームショップさんの紹介もしていく予定です。激安情報、お店自慢、期間限定バーゲン情報など、ドリマガの誌面でドドーンと大きく紹介してほしーい！というショップの方々。ぜひともドリマガ編集部まで売り込み情報を送ってきてください。「これは！」という情報は、ドリマガ取材班が突撃取材のうえ、お店を紹介しまーす。あまりに遠くて……という場合は、写真を送ってきてください。封書、ハガキ、お電話なんでもOKです！

トレーダーでは6月に中古特価キャンペーン&買取UPキャンペーンを実施！

毎回、旬な情報をキャッチアップする!!

第133探査

直撃取材!突撃ドリマガ



ゲーム業界上半期総決算

~見えてくるゲーム業界の今とこれから~



超!なぜなに探検隊

「たいちょー! たいっちょー!! たいっちょーっ!!!」「むむ? なんじゃ、ハチよ。あいかわらず騒がしいの?」「いやぁ、たいちょう。今日は6月13日、5月のE3特集も一段落して休んでいたら、なんと! もう今年も半分終わってしまいそうなことに気づいたんだな!」「おお……、もう6月も半ば。確かにのお」「というわけで、今回は今年前半の総括なんだなっ!」「マジで?」

たいっちょー! まずは各ハードの今年前半の動向をチェックしますよー!

「たいちょう、ゲーム業界というのは、例年は年の前半は結構動きがないイメージがあったんですけど、今年はなんかやたらといろいろありましたねぇ」「あー、どっかの会社が合併するだのしないだの(笑)? あとは、急速に業績を落とす会社もあったりで、決算前にいろいろと動きが激しい感じじゃったの」「アトラスがタカラに買収されたり……とかもありましたねぇ」「今年は年の初めにGBA SPが急遽発表されたりと、ハードまわりも新ネタが多かったの」「ちょっとまとめてみましたよ」「うむ」

プレイステーション2



●累計5000万台突破
●新型PS2(SCPH-50000)、5/15発売(2万5000円)
●PS2BB Unit内蔵タイプ、6/12店頭販売開始

着実に普及台数を全世界的にブッチギリで伸ばしているPS2。今年は5月にDVD機能を強化した新型を投入したり、昨日(6/12)にはBBユニット同梱版を発売。携帯機参戦を宣言したPSP、ソニーからPSXを発表するなど攻めまくり!

Xbox



●XboxLIVE開始
●ディノクライシス3リミテッド・ボックス(6/26発売)

今年の1月16日からXboxLIVEもスタートし、ボイスチャットを含め、ネットゲーム戦略は先手を打つ形で展開。5/29~7/31には、対象商品を買えば6,800円を銀行振り込みでキャッシュバックするキャンペーンも実施中だ!

ゲームキューブ&GBA



●GBA SP発売(2/14発売、1万2500円)
●GBプレーヤー同梱の「エンジョイプラスパック」(6/21発売)

今年の年明けすぐにGBA SPを発表し、業界に衝撃を与えた任天堂陣営。GBAの勢いはとどまるところを知らないほど好調だ。このGBA人気をGCとつなげる「コネクティビティ」戦略をGBプレーヤー投入とともに強力に推進中!

たいちょう、今年は前半だけでもいろんなことがありましたよねぇ……

「たいちょう、今年の4月1日にはスクウェア・エニックスも無事合併しましたけど、ほかにもいろんなニュースが……」「まずは今年前半のニュースを総括じゃ」

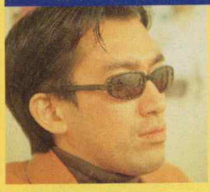
SQUARE ENIX

GBA SPアチャモオレンジ登場



ポケモンセンター5周年を記念して、GBA SPに第二の限定カラーが登場。再販は7月19日!

カプコン業績下方修正



195億円の赤字という業績の急落を受けて、大幅な体制の変化を表明したカプコン。おなじみのクリエイター等の降格も。

ときメモファンド利益確定!



1口1万円で10口から募集し、2738件で7億7000万円を集めたファンドは償還金1万88円に。

Xbox「格闘超人」回収



Xbox期待の格闘ゲームは発売後、宗教的問題から回収、販売中止に。

セガ合併白紙撤回



サミー、ナムコを巻き込んで、結局合併話を白紙撤回したセガ。今後は?

今年前半の主なニュース	
1月15日	PS2世界累計台数5000万台突破
1月16日	XboxLIVE開始
1月17日	ときメモファンド、償還額決まる。1口88円のプラスに。
1月17日	GBA SP発表(2/14発売)
1月23日	たまごっちの21世紀版、2004年に発売へ。バンダイ
1月29日	コンパイル、「ポチッとにゃ~」「魔導物語」等のコンテンツをアイキへ譲渡
2月5日	Xbox「格闘超人」回収に
2月27日	「スターオーシャン3」、ソフトに不具合
3月6日	横井軍平氏、第3回「Lifetime Achievement Award」に選ばれる
3月10日	コーエー、「真・三國無双3」が9日間でミリオンを達成
3月19日	コナミ、創立30周年でロゴを一新
3月27日	スクウェア・エニックス、新ロゴ発表
3月27日	ナムコ、新会社テイルズスタジオを新設
4月1日	ポケモンセンター5周年、GBA SPアチャモオレンジ発表
4月11日	新型PS2、SCPH-50000を5/15発売、2万5000円
4月14日	SCEA、「衝撃と畏怖(Shock and Awe)」の商標登録申請取り消し
4月15日	「FFX-2」、200万本出荷、シリーズ累計4400万本に
4月17日	ナムコ、セガに合併申し入れ
4月17日	公取委がコナミに警告
4月17日	カプコン業績下方修正、赤字195億円。18タイトルを開発中止
4月28日	バンダイ、「.hack」シリーズ累計100万本突破
5月8日	セガ、サミー、ナムコらとの合併交渉白紙撤回へ
5月13日	PS2BB Unit内蔵タイプ、6/12店頭販売開始
5月13日	PSP発表
5月16日	カプコン第四開発部長三上真司氏、部長職を降格
5月19日	セガ、新社長に小口久雄氏
5月21日	ゲームボーイプレーヤー同梱の「エンジョイプラスパック」正式発表
5月21日	ゲームキューブ、今期600万台見通し(昨年度は576万台)
5月21日	昨年度スクウェア1047万本、エニックス212万本と決算に明暗も?
5月28日	PSX発表

たいちょう！今年はソフトのヒット作も前半戦から多かったですねー！

「たいちょう。今年は年明けからずいぶんと話題作が集中してましたよねぇ……」「うむ。これはこれで、いつもと様相が違ったところなわけじゃが、期末決算に合わせる形で、大作ソフトが集まりすぎて、正直販売ロスもあったとも言われておるの」「いやぁ、確かに3月までの大作ラッシュは、毎週こんなに買えるかー！ってなぐらい集中してましたもんね」「年末商戦もそうじゃったが、タイトルが集まりすぎて、店頭でダブついてしまい、秋葉原近辺では新作ソフトの価格暴落がボコボコ起こったのも記憶に新しいの」「そんな中、やっぱり予想を超える大ヒットとなったのは『ファイナルファンタジーX-2』でしたね」「いやぁ、200万本を超えるとは、さすがに『FF』じゃのぉ」「ですねぇ」

順位	機種	発売日	タイトル	推定累計販売本数
1	PS2	2003年3月13日	ファイナルファンタジーX-2	203万7047本
2	PS2	2003年2月27日	真・三國無双3	106万3199本
3	GBA	2003年3月29日	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	50万8859本
4	PS2	2003年3月27日	第2次スーパーロボット大戦α	50万3601本
5	PS2	2003年2月27日	スターオーシャン Till the End of Time	50万2425本
6	PS2	2003年2月13日	ドラゴンボールZ	46万9833本
7	GBA	2003年2月14日	ファイナルファンタジータクティクス アドバンス	45万9549本
8	PS2	2003年1月30日	デビル メイ クライ 2	41万4167本
9	GBA	2003年3月21日	メイドインワリオ	36万1715本
10	PS2	2003年3月27日	太鼓の達人 ドキッ！新曲だらけの春祭り	25万4621本
11	GBA	2003年3月14日	ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣	25万1102本
12	PS2	2003年4月3日	熱チュー！プロ野球2003	23万1501本
13	PS2	2003年2月27日	サクラ大戦 〜熱き血潮に〜	22万3325本
14	PS2	2003年4月24日	天誅 参	21万5190本
15	PS2	2003年2月20日	真・女神転生Ⅲ—NOCTURNE	20万9761本
16	PS2	2003年2月13日	プロ野球チームをつくろう！2	20万3601本
17	GBA	2003年1月23日	パワプロクンポケット5	20万2808本
18	GBA	2003年4月25日	ファイアーエムブレム 烈火の剣	19万8371本
19	PS2	2003年3月20日	実戦パチスロ必勝法！サラリーマン金太郎	19万0620本
20	GBA	2003年3月28日	バトルネットワーク ロックマン エグゼ3 BLACK	18万0652本
21	PS2	2003年1月23日	ARMORED CORE 3 SILENT LINE	14万5882本
22	PS2	2003年3月20日	アークザラッド 精霊の黄昏	14万4571本
23	GBA	2003年2月14日	メトロイドフュージョン	13万0704本
24	GBA	2003年5月23日	とっとこハム太郎4 にじいろ大行進でちゅ	12万3538本
25	GC	2003年4月11日	NARUTO —ナルト— 激闘忍者大戦！	12万2326本
26	GBA	2003年3月20日	遊戯王 デュエルモンスターズ8〜破滅の大邪神〜	11万8212本
27	PS2	2003年2月27日	街道バトル 〜日光・榛名・六甲・箱根〜	11万5686本
28	PS2	2003年3月27日	三洋パチンコパラダイス8〜新海物語〜	11万2960本
29	GBA	2003年5月2日	ロックマン ゼロ2	11万2141本
30	PS2	2003年1月30日	007 ナイトファイア	11万1897本
31	PS2	2003年4月10日	.hack//絶対包囲Vol.4	11万0747本
32	PS2	2003年1月16日	ファイナルファンタジーX MEGA HITS！	10万9988本
33	PS2	2003年1月30日	信長の野望・蒼天録	10万6289本
34	PS2	2003年1月30日	魔界戦記 ディスガイア	10万3135本
35	Xbox	2003年1月23日	DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball	10万1492本

※集計期間は2003年1月1日〜6月1日。推定販売本数のデータはソフトバンクパブリッシング　エンタテインメント局独自の集計によるものです。

ファイナルファンタジーX-2



「X」の続編という初の試み。女性キャラのみのパーティも「FF」では初めてだった。

真・三國無双3



9日間でミリオン突破はさすが。新作は出るか？

第2次スーパーロボット大戦α



シナリオ的にも新展開でファンも注目した「α」。

スターオーシャン Till the Time of the end



50万本いったが、ソフトの不具合問題は痛手に。

サクラ大戦〜熱き血潮に〜



スーパーリメイク作は販売的にもう一歩届かず？

真・女神転生Ⅲ—NOCTURNE



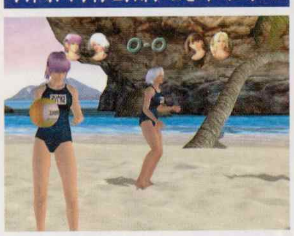
当初の事業計画の35万本には届かず。ソフト不振のためにアトラスは買収へ。

ファイナルファンタジータクティクス アドバンス



任天堂ハードに7年ぶりに「FF」タイトルが登場。堅実に売れた。

デッド オア アライブ エクストリーム ビーチバレーボール



話題のビーチバレーは約10万本のセルスルー。……Xbox頑張れ！

というわけで、今年後半もいろいろありそうですねぇ

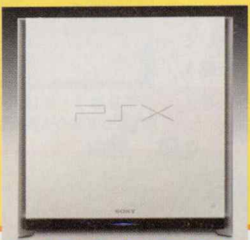
「たいちょう。E3あたりから、来年以降ににらんでの新製品の発表もいろいろと続きましたけど、この調子だと、今年後半もゲーム業界はいろんな動きがありそうですねぇ」「うむ」「どちらかというと、PSPは来年（2004年）の年末発売から逆算して、このタイミングでの発表となったようですけど、これからのゲーム業界は、さらにフィールドが広がっていくといいですよねぇ」「うむ。広がったぶん、薄くなった……なんて結果にならんように期待したいの」「今年後半から来年に向けてさらに注目っす！」「うむ」



PSP（PSポータブル）の見る未来とは？

"プレイステーションファミリーの赤ちゃん"と形容されたPSP。GBAとの真っ向勝負は来年の年末に。ディスクドライブの原価コストを考えると、本体価格はGBAより高くならざるえない？

ソニーからのPSXでさらに広がるPSフォーマット？



ソニーからの発表となったPSX。株価対策、決算向けの発表にしか見えなかった……なんて酷評をはじき飛ばす製品となれるか？　今後の動向に注目が集まる。

次回は……

カード化の進むゲーム業界 〜カードを使えば未来が開く？〜

「バーチャファイター4」のカードシステムのブレイク以来、ゲーム業界ではちょっとした「カード」流行りだ。とはいえ、「カード」にもいろいろなタイプと用途がある。そこで見えてくる新しい時代の遊びとは？　カードのすべてを一挙に分析する！

突撃ドリマガ超！なぜなに探検隊 ネタ大募集！

「突撃 超！なぜなに探検隊」では、みなさんからの情報や、知りたいネタを募集しています。調査依頼や要望など、知りたいことがあれば、どんどん送ってきてください。あて先は、〒107-0052　東京都港区赤坂4-13-13　ソフトバンク パブリッシング(株)『ドリマガ』編集部「突撃 超！なぜなに探検隊」係まで。採用の方（※同ネタ多数の場合は抽選で）にはゲームソフト1本とドリマガ特製テレカをお送りします。

特別企画 半熟英雄限定版の謎に迫る!

はんじゅくヒーロー 半熟英雄 対 3D®

- 6月26日発売
- 6,800円／限定版8,800円（2万本限定）
- スクウェア・エニックス
- SLG+RPG（シミュレーションRPG）



まもなく発売となる「半熟英雄対3D」に豪華7大ふろくなる謎（？）の特別限定パッケージが数量2万本限定で発売される！　そこで今回はこの豪華7大ふろくについての特徴を、半熟御大2人の解説とともに迫ってみる！（マジかよ？）



御大2人がお宝鑑定!

プロデューサー&ディレクター
時田貴司
作曲家
植松伸夫

ご存じ、スクウェア・エニックスの「風雲児」時田氏と、「マエストロ」植松氏。この限定版のお宝的価値と満足度についても訊いてみた！



1 ひみつソノシート
2 とびだす! 3D軍団立体スコープ
3 半熟かるた
4 紙ずもう半熟場所
5 あ・た・し♥ 超立体お面
6 エンディング用ひみつぶくろ
7 別冊鉄拳ミニスケッチブック

これが半熟7大ふろくだ!

半熟英雄対3Dゲーム本編
発売前に覚えておきたい半熟キーワード集

KEY WORD

発売直前となる本号では、ゲーム本編の重要なキーワードをピックアップして解説。シミュレーションとはいえ、ゲーム自体は決して難しくなく、特にこれまでのシリーズを遊んだことがある人ならすぐに楽しめる仕様だけど、いくつか新しい要素もあるので、それらを重点的に解説していこう。

KEY WORD 1 将軍 将軍のタイプを覚えよ

主人公とともに戦ってくれる軍師たちが彼ら将軍だ。彼らを雇って（月給制）、兵士とともに3D軍の城へと攻め込むのだ。アルマムーン軍には最初から優秀な将軍が数人いるので、彼らを軸として戦略を立てるのが確実。将軍によって部隊のタイプも変わるぞ。



将軍を雇うときは月イチのコマンドで。彼らを集める要素なんてのもある。



特攻タイプ 攻撃力に長けた部隊。特に城攻めを行う際の切り込み隊長となってくれる。ガンガン攻め込もう。

騎馬タイプ 陣形が崩れにくい防御の高い部隊。内政力も高く、攻め落とした城を守るために雇っておくと確実だ。

防衛タイプ 騎馬部隊。バトルでの移動スピードが高く、敵の背後に回り込むのも容易。フィールドを移動するのも速い。



ラムぅ 空き地の三軒隣に住んでいる雷じいさん。

イフリートン 8000年の歴史を持つ国の炎の料理人。

シばぁ 冷気を吸ってウン百年。普段は駄菓子屋を経営。



城魔導士 魔法使いが転んだ拍子に魔法がかかってしまった。

英雄対3D 7大ふろくのひ・み・つ♥

版パッケージはコレ！

キャラクターデザイナー・オグロアキラ氏入魂の傑作パッケージ！
「イメージは『ビ○コ』。かわいいけど気持ち悪いところがウリ（時田）」。

1 ひみつソノシート



これでしか聞けないレアなメッセージが！

若い人は知らない人がいるであろう、ビニール製レコード「ソノシート」。紙製のプレイヤーを組み立て、針を落として手で回すと「ウエマツ博士のエッグモンスターのひみつ」が聞ける！　これで本当に聴けるのか？と疑問を持ったアナタ、本当に聴けるんです（うまく扱えさえすれば）。ただしデリケートなので取り扱いにはご注意。アナログプレイヤーがあるならまずそちらでダビングを（笑）。



プレーヤーのあまり部品が、「奥日地」なるミニペナントに変形。この言葉の真意とは……何？

半熟お宝鑑定！



「ソノシートはCDを作るよりお金がかかるんですよ（笑）。製造できるところも今では岐阜の町工場1件しかなくて」（時田）「『奥日地』って言葉にちょっとした秘密が隠されてるんですが、それに気づくと満足度は大幅アップだね（笑）」（植松）

ひみつに気づけば

鑑定価格・1280円　満足度 ★★★★★

3 半熟かるた





こ　ピーライトはマルシー2003 スクウェア・エニックス

ま　んなかの 将軍選んだはずなのに

は　イポリゴン ハイクオリティでハイコスト

豪華46枚組の特製かるたで遊ぼう！

半熟にまつわる読み札と、それに合わせたオリジナル絵札の、本格的かるたセット。忙しい開発の合間に、スタッフの手によって作られたという。その割に、単なるダジャレからゲームにまつわる小ネタまで、小粋な札がそろっているのは、さすが時田氏率いる「半熟」スタッフといったところか。もちろんちゃんとかるたとして遊べる逸品。

半熟お宝鑑定！



「これはホント、ネタ勝負ですね。絵札もトレカ風で撮り下ろしだし。絵柄込みでみんなで考えて僕が最終的に調整しました」（時田）。「これで来年のお正月も安心だよね」（植松）。

お正月も遊べる！

鑑定価格・1枚20円×46枚＝920円　満足度 ★★★★

2 とびだす！ 3D軍団立体スコープ





見ている本人だけじゃなく、端から見ている人も楽しめる機能付き（癒し系）。それにしても、この顔は……。

ダイナミックな3D映像！

3D軍の面々がダイナミックに飛び出して見える組み立て式スコープ。カード式で、8種類の3D映像が楽しめる逸品。

半熟お宝鑑定！



「うちには『飛び出せ大作戦』のノウハウがありますからね～。3Dの先駆者としてこれはやるしかないなって。サンプルは小向美奈子ちゃんの飛び出す映像を作ってまして……（笑）」（時田）。「中のカードはまた別に作ってもいいよね」（植松）「植松さんの成長写真とかを作りましょうか（笑）」（時田）

覗いてない人も楽しめる

鑑定価格・700円　満足度 ★★★★

KEY WORD 2 タマゴ 使用回数には要注意！

タマゴは特定の将軍が持っている。戦闘の際に使えば、エッグモンスターが登場、圧倒的な強さで敵を攻撃してくれるのだ。ただしタマゴの使用回数には制限があり、これが0になると、モンスターは最弱のエッグマンになってしまう。ただ、今回のエッグマン、じつはちょっとした秘密があるらしいぞ……!?



使用回数はフィールドにある温泉や月イチコマンドで回復できるのだ。



タマゴには種類があって、登場するエッグモンスターもそれに準じたものが出てくるぞ。

KEY WORD 3 きりふだ ブロックできりふだを開発だ！

「きりふだ」は戦闘で手に入れたブロックを組み合わせて開発する必要がある。どこかで見たようなブロックを任意にはめ込めば、キリー・フッダー博士がそれを合成する。成功すれば完成だ。



キリー・フッダー博士とモモリス



フィールドに現れるモモリスがカギを握っている!?



ヘーガス三姉妹　恥じらいをしらない「乙女」の姉妹。



ベビーモス　凶悪モンスター、「ベヒーモス」の子供。



かみ　自称「かみ」。体は紙でできている。

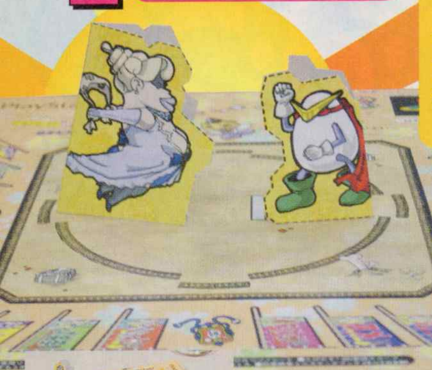


ハデデス　ただのダジャレ好きなオッサン!?



ブロッコ・リー　必殺拳の使い手。得意はヌンチャク。

4 紙ずもう半熟場所







いい大人も、悪い子供も、みんなで一緒に作って楽しもう。

作って遊べる紙ずもう!

切り抜いて作って遊べる紙ずもう。土俵はパッケージの裏に印刷してあるエコロジー仕様。モノがモノだけに2D軍の人たちが登場。



半熟お宝鑑定!

「これは我ながらよくできた逸品です(笑)。キャラの強さもバランス調整してますし。あ・た・し♥最強(笑)」(時田)「チープな割には満足度高かったね。カスタマイズしたらおもしろいかもね(笑)」(植松)

鑑定価格・300円
満足度 ★★★★

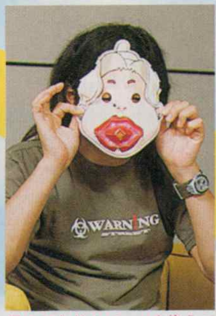
改造しよう!

5 あ・た・し♥超立体お面



魔除けにも役立つ!?

あ・た・し♥のブ……いや超個性的なお顔がお面に! セクシーな唇は3Dらしい立体組み立て仕様。仮装に、肝試しに、そしてSARS対策にも最適な逸品です(ウソ)。



目や口などのパーツを換えて表情を変えることもできるようになってます。



半熟お宝鑑定!

「お面はふろくには欠かせないマストアイテム。あとは『超立体』っていうのが最近キてますので、唇あたり凝ってみましたが、どうすかね?(笑)」(時田)

鑑定価格・400円
満足度 ★★★★

SARS対策に!

6 エンディング用ひみつぶくろ

エンディングまで、開けんじゃない

厳重に封がされた謎の茶封筒。この中にはあるモノが入っているが、それはゲームがある程度進んでからのお楽しみ。その理由はゲームと……(モゴモゴ)。その仕掛けは、幸運にも限定版を手に入れられた2万人のユーザーだけが味わえるのだ。





何が入っているかは取材陣にも秘密。というより見たくないので見ませんでした。担当も限定版は予約して買うことにします。これ確定。



半熟お宝鑑定!

「このネタは、ゲームを作っている最中に打ち合わせをして、ギリギリ盛り込めたんですねー」(時田) 「これは鑑定無理だね～(笑)」(植松)。ヤフオクとかに新品未開封とか出展されたらいくらかな?(笑)」(時田)。

鑑定価格・鑑定不可!
満足度 ★★★★★

買った人なら★10個!

7 別冊鉄拳ミニスケッチブック



特にスクウェア、および半熟ファンなら笑えること間違いなし!

アナタもワタシも鉄拳に

ゲスト出演もしている鉄拳氏が、この限定版のために描き下ろしてくれた「こんな半熟英雄はたまごにもどれ」。これがあれば、飲み会の席でひとネタ可能!(半熟ファン用)



半熟お宝鑑定!

「鉄拳さんはセフィロスやギルガメッシュなみに何度も戦うキャラクターでしてね。この中のネタはこちらからもアイデアを出して。鉄拳さんの本って売れていますから～。このネタは限定版でしか楽しめない貴重品ですよね」(時田)

鉄拳になれる!

鑑定価格・800円　満足度 ★★★★★

半熟英雄対3D サウンドトラックも まもなく発売!!

植松■限定版の7大付録もすごいけど、今度発売される「半熟英雄対3D」のサントラのオマケもすごいですよ。おねーちゃんが順番に脱いでいくっていうポスターが入ってますから(笑)。さらに実はこれ、FC版の「半熟英雄」のCDもツインサントラという形で付いてくるんですよ! そっち(FC版サントラ)には昔のスクウェアのロゴなんか入れたりしてね。当時のサントラはこういう風に発売される予定だったという設定で設計されていて、曲名とかも非常にシンプルです。ちなみに、FCは19曲、PS2版は全部で58曲入っています。ボリュームもかなりありますから、要注目ですよ。



「限定版ソフトとともにサウンドトラックも大いに楽しんでほしい」と植松氏。



旧作と新作のサントラ同時完成にニッコリ。

半熟英雄対3D オリジナルサウンドトラック
6月25日発売/3,333円(税別)
デジキューブ/SSCX-10095

KEY WORD 4 エッグモンスターと半熟値 「半熟レベル」を上げてパワーアップ!

さまざまなエッグモンスターは、アルマムーン軍のパラメータの中にある「半熟レベル」によって何が出てくるかが決まる。これはバトルで勝利するともらえる半熟値を、一定の数をためると「半熟レベルアップ」となって、さらに強いエッグモンスターを呼び出せるようになるのだ。



半熟レベルが上がれば、将軍ごとに強いエッグモンスターを呼べる。

エッグモンスターでダメージを与え、肉弾戦でとどめを刺すと確実。

KEY WORD 5 ボス ステージ最後に待つ強敵

すべての敵城を占領すると、最後にボスのいる城への道が開く。ボスはひと筋縄ではいかない強敵で、こちらも全力でぶつからなければ勝つのは難しい。タマゴやきりふだなどを躊躇なく使って撃破を目指すのだ。





鉄拳大公



ローボリン侯爵

鉄拳氏も3D軍のボスとして登場。強敵!?



モザイクマン モザイクの裏がどうなっているかは誰もしらない。



なると 夜行性。繁殖期には体がピンクに染まるらしい。



地球ちゃん どこかの宇宙に漂う巨大な惑星。



スカイプリンセス 笑いながら敵に爆弾を落とすお姫様。



ゾンビ 生命があったころは拳法家だったらしい。

ドリマガDVD Xbox SPECIAL

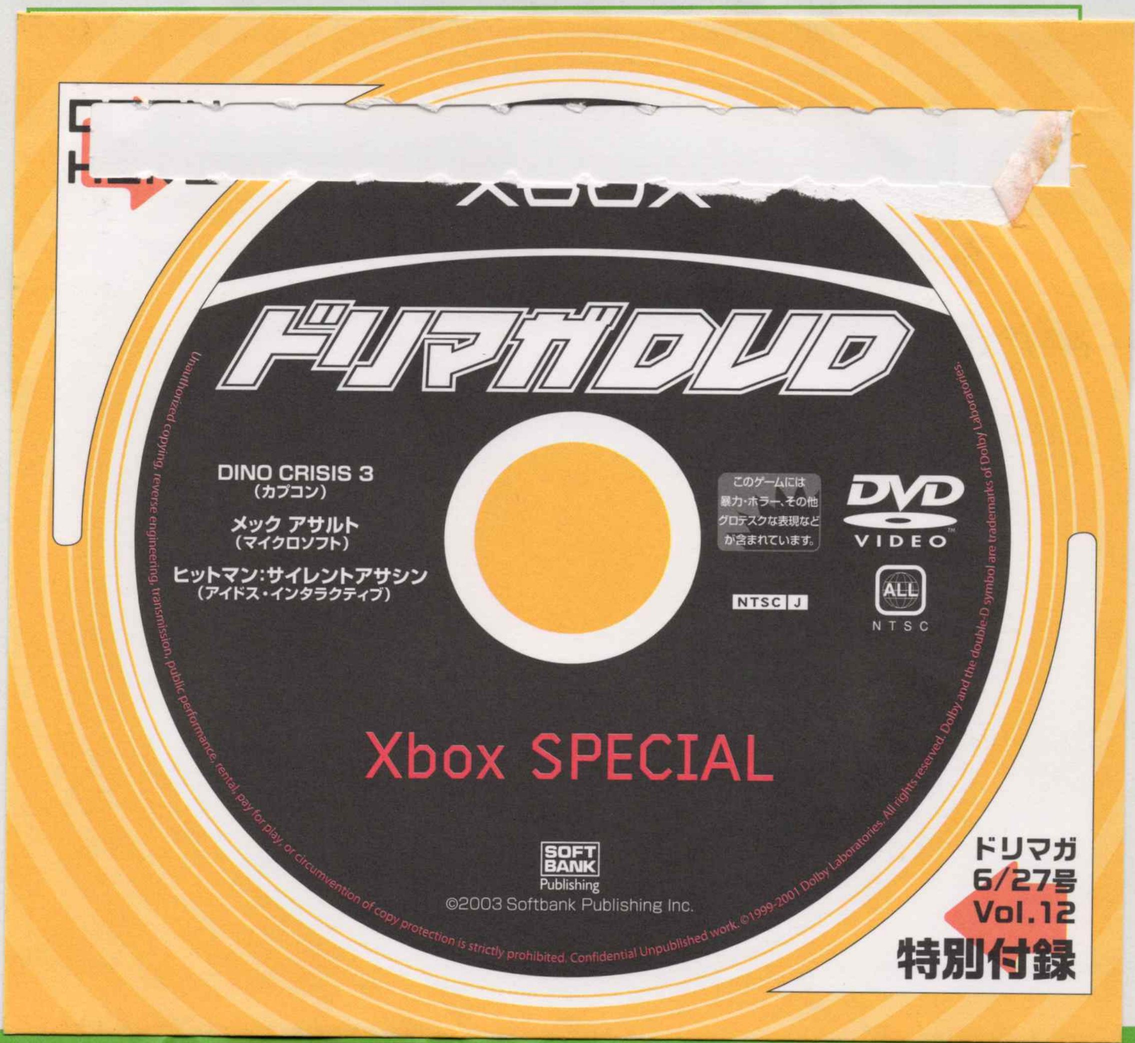
●Xbox注目の3タイトルのスペシャルムービーを収録!!●

ディノクライシス 3	メック アサルト	ヒットマン:サイレントアサシン
カプコン	マイクロソフト	アイドス・インタラクティブ









DVDディスクを取り出す際のご注意

パッケージ(袋)の表側にある帯を【OPEN HERE】と書かれたところからはがして、ディスクを取り出してください。ハサミやカッターを使って開封する場合、ディスクにキズをつける恐れがあるほか、思わぬケガを招くことにもつながりますので、十分ご注意ください。開封後、DVDディスクはていねいに取り出してください。

MENU (操作説明)



このDVDを再生すると、自動的にDVDメニュー画面が表示されます。メニュー画面で見たい項目を選択して実行ボタンを押してください（実行ボタンはお手持ちのプレイヤーによって異なります）。

ATTENTION (再生される前にお読みください)

DVDビデオは、映像と音声を高密度に記録したディスクで、CDとは異なったタイプのディスクです。このディスクは必ずDVD対応のプレイヤーで再生してください。

取り扱い上の注意

●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、キズなどをつけないように取り扱ってください。
●ディスクが汚れたときには、メガネ拭きのような柔らかい布で内周から外周へ向かって放射状に軽くふき取ってください。レコード用のクリーナーや溶剤などは使用しないでください。
●ディスクは両面とも、鉛筆、ボールペン、油性ペンなどで文字や絵を書いたり、シールを貼ったりしないでください。
●ひび割れや変形、または接着剤などで補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないでください。

保管上の注意

●直射日光の当たる場所や、高温、多湿の場所には保管しないでください。
●ご使用後、ディスクはプレイヤーから取り出し、パッケージ(袋)に入れて保管してください。別途、専用ケースのご用意をお奨めします。
●ディスクの上に重いものを置いたり、落としたりすると、ディスクが破損してケガを招くことになりますので、ご注意ください。

再生上の注意

●再生上の詳しい操作方法については、ご使用になるプレイヤーの取扱説明書をあわせてご覧ください。

おことわり

●このディスクに関して、著作権者の許諾なくレンタル、上映、放映、インターネットによる配信、複製、変更、改造を行うこと、販売やその他の商行為(業者間の流通、中古販売など)をすることは、法律で固く禁じられています。
●本DVD収録内容について、ソフト開発メーカーへの直接のお問い合わせはおことわりします。
●ディスクが破損していた場合は交換いたします。
問い合わせ連絡先　TEL■03-5549-1162(土日祝祭日を除く16:00〜18:00まで)
E-MAIL■magazine@softbank.co.jp(雑誌名<ドリマガ>・お名前・電話番号・住所・具体的な破損状況を必ず明記してください)

史上最大級のパワー



広大な宇宙で起きたある事件

西暦2548年。突如姿を現したかと思うと、通信にも応じないまま、帰還するかのように地球へと急接近する宇宙移民船オズマンディアス号。特殊部隊S.O.A.R.は調査と生存者救助のために調査艇を発進させるが、突然の砲撃により調査艇は撃沈、多数の犠牲者の中、辛くも生き残ったパトリックたちは、船内の探索に乗り出すが……!?







調査艇からポッドが射出された直後、本隊のいた調査艇は砲撃により破壊される。



ポッドも破壊され、命からがらに脱出に成功したパトリックとソニア。手動ハッチからオズマンディアス号船内への潜入に成功する。



中で生存した隊員と合流、しかしその直後、恐竜型の巨大な生物が現れ、隊員をひと呑み！ その正体を知る間もなく戦いが始まる!!

DINO CRISIS® 3

ドリマガ 特報 XBOX

対応機種■Xbox

6月26日	発売予定・完成度100%
価格■6,800円	
ジャンル■ACT（アクションアドベンチャー）	
発売元■カプコン	
プレイ人数■1人	ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■http://www.capcom.co.jp/dino3/	
対応機器■セーブ容量（5ブロック）	
備考■CERO 15才以上対象	



スペシャルムービー収録!!

現代、未来、異次元空間など、さまざまな場所が舞台となる「ディノクライシス」シリーズ。最新作「3」では、宇宙が舞台となり、恐竜たちもビームを放つ謎の生命体に進化!! 発売を控えた今回は、ストーリーやシステムを紹介。付録DVDの映像とともにチェック！

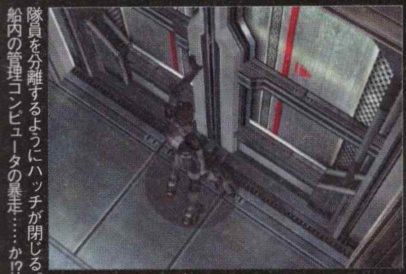
とスピードがぶつかり合う!!

謎だらけの宇宙の幽霊船「オズマンディアス号」

舞台となるオズマンディアス号は、300年前に地球を発ち、行方不明となった宇宙移民船。何とか船内に潜入したパトリックたちは探索を始めるが、ハッチの向こう側で彼らを待っていたのは生存者ではなく、古の恐竜を思わせる凶暴な生命体だった。



船内でいったい何が……!?

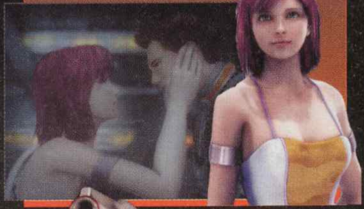


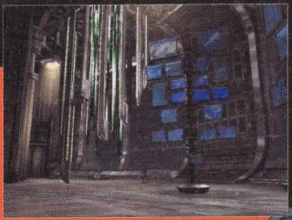
隊員を分離するようにハッチが閉じる。船内の管理コンピュータの暴走……か!?



唯一の生存者？——カレン

恐竜型生物が徘徊し、生存者は絶望的と思われる船内で、唯一の生き残りというカレン。そのほかデータは一切が不明だが、彼女との接触を試みることに。





第1作を思い出すヒンヤリと無機質なイメージ。思い描くSFの世界そのものだ。

KEY WORD ① SOLID

オズマンディアス号の船内は、無垢の金属が放つギラッとした質感を放つ。有機的な恐竜とのコントラストはまさに衝撃の映像美だ。



Patrick
(パトリック)

自らの手で平和な世界を作ることを夢見てS.O.A.R.に入隊した熱血漢。強い責任感とムードメイカー的な性格を併せ持ち、戦闘力も高い。



Sonia
(ソニア)

S.O.A.R.の部隊内では後方支援的な役割を果たす。ミッションの達成に主眼を置き、つねに的確な行動を取るクールな性格の持ち主。



Jacob
(ジェイコブ)

判断力に優れ、つねに部下の安否を気遣うS.O.A.R.隊長。ポッド撃墜時、パトリックたちとは別行動でオズマンディアス号への侵入に成功した。

次々と襲い来る恐竜型生物たち!!

ティラノサウルスを思わせるアウストラリスをはじめ、敵は恐竜の姿をした生命体。謎は多いが、今は調査どころではない危険な存在だ。

リゲル



単体の能力は低いが、群れで行動すると、アウストラリスをも食い尽くす獰猛な生物。どうやら何かの生物の幼生のようだ。

アウストラリス



巨体を駆使した攻撃だけでなく、電撃を放ってくることもある。

アルゴル



ラプトルのように素早い動きが武器。視界外にいても油断は禁物。

レグルス



体を丸めて回転攻撃する大型の生物。

S.O.A.R.のメンバーたち

S.O.A.R.とは、宇宙機動海兵隊に属する特殊作戦偵察チームのこと。今回の作戦により、この3人を除いて隊員は全滅してしまったようだ。

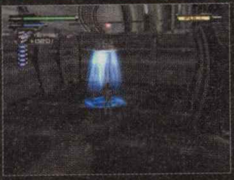


彼ら3人を待ち受けるものはいったい何か?

船内の探索には基本システムの把握が必須!!

年代から宇宙船という舞台、そしてビームを放つ恐竜型生物など、設定上は前作のイメージとはかけ離れている部分が多い本作。しかし基本システムを見ると、前作の雰囲気を残す部分も見られる。戦闘に突入する前に、これらを把握しておくことが生き残るためには必須といえる。

サポートターミナルを活用



船内に所々にあるサポートターミナルでポイントやデータの管理を行う。

EP&CT 恐竜ハントでポイント稼ぎ

敵を倒すとポイントが入り、それを使って武器弾薬を購入、という前作のシステムを継承。本作ではタクティカルクレジット(TC)と呼ばれるこのポイントは、倒す敵の種類やコンボによって増減する。また、これとともに画面左上にあるエリミネイトポイントゲージ(EP)も少しずつ上昇する。

サポートターミナルでボーナス



EPはサポートターミナルに接続する際、0ポイントになりボーナスTCになる。



特定の場所以外では戦闘を回避できるが、戦わないとポイントが入らないので積極的に戦おう。

EPの注意点

EPゲージがMAX値になると同時に、戦闘でTCが入手できなくなる。



ボーナス重視でEPを稼ぐか、コンボ重視でTCを稼ぐか悩みどころ。

COMBO BONUS!!

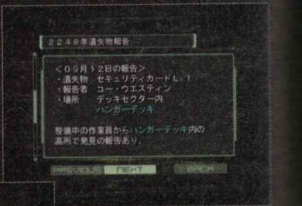


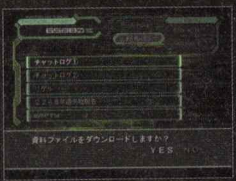


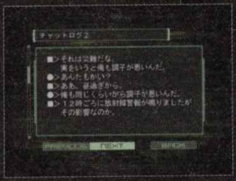
連続で敵を倒すと、コンボボーナスが発生。敵を撃破した際に通常よりも多いTCが手に入る。コンボ数が増えれば、倍率はさらに上昇するぞ。

FILE 謎に迫る貴重な情報源

生存者がほとんどいない船内で、重要な情報源となるのがファイルだ。これらはサポートターミナルでダウンロードしたり、特定の条件により入手できる。現状のミッションから、恐竜型生物の情報、オズマンディアス号の乗組員たちが残したメモなど、貴重な資料が手に入る。



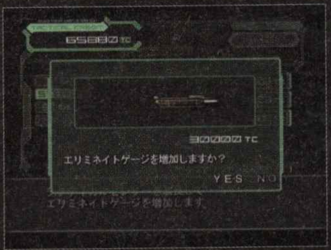




ファイルは一度入手すれば、メニュー画面でいつでも閲覧できる。探索のために重要な情報が記されていることもあるほか、事件の真相に迫る重要なファイルも……!!

SHOP 補充・強化で戦いに臨め

TCは主に敵を倒したとき、サポートターミナルでEPボーナスを受けたとき、そしてフィールドで拾ったときの3種類の方法で手に入る。入手したTCはサポートターミナルで販売している弾薬の購入や、耐久力やEPゲージ、ストック最大数などの強化に利用できる。



リカバリーキット・S
体力回復剤を投与するインジェクション。回復量は小さいが、アイテムの価格やストックの増大が安価なので序盤に役立つ。

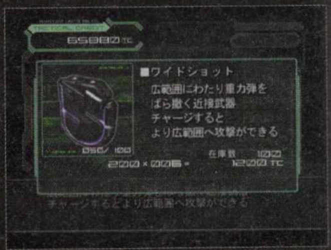


リカバリーキット・L
こちらは体力が全回復するアイテム。ボス戦などに備えて必ず携帯しておきたい。



どの能力をパワーアップする!?

ステータスアップは早めに行いたいが、高価なうえに回数制限がある。新たなサポートターミナルを発見するたびに回数制限が増えるしくみだ。



レーザーとワイドショットは、サポートターミナルごとに在庫数が限られている。

トランスフォーメーションを駆使して船内を踏破せよ!

オズマンディアス号はエネルギーの効率化のため、目的に合わせて変形する機能を持っている。これを利用して各通路をドッキングさせたり、分離させたりして探索を進めるのだ。



トランスフォーメーションは各部に設置された端末によって操作できる。場面によってはエネルギー供給など、起動させるためにいくつかの条件が必要な場合もある。

フロントデッキ合体前

最初のうち、先端部は2つに割れており、行動範囲に制限が多いが……。





フロントデッキ合体後

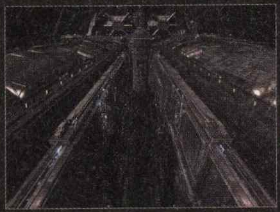
合体させればこのとおり、通路が接続されて反対側のエリアに行けるように。

KEY WORD② SCALE

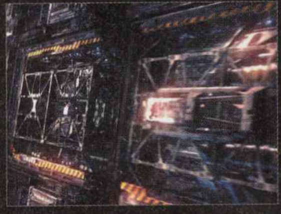
10キロメートル級の宇宙船オズマンディアス号の、船内とは思えない巨大なスケール感。さらにムービーも、「平成ガメラ」シリーズの特技監督による、合計45分以上の大スケール!



大迫力のムービーが多数用意されている。









ブースターと2つの武器で恐竜型生物をブッ倒せ!!

巨大で獰猛な恐竜型生物をブースターユニットの加速力で翻弄し、マシンガンとワスプによる変幻自在のコンビネーションでバシバシ倒してコンボを決める……本作の醍醐味は、この戦闘にあるだろう。使用するのは、メイン武器のマシンガン、支援攻撃用のワスプの2種類で、それぞれのバリエーションから最適の組み合わせを探し出して活用したい。

GUN&BULLET 変幻自在なメイン武器

パトリックが手にするマシンガンでの攻撃。カートリッジを交換することで、3種類の弾薬から選択可能。どんな体制からでも、撃てば必ず敵をねらってくれるので、ハイスピードの戦闘でも間合いやタイミングに集中できる。

チャージショットは主観視点で


ボタンを長く押せば溜め撃ちが可能。主観視点モードに切り替えてねらい撃ちだ!

HEAVY MACHINEGUN ヘビーマシンガン

連射力の高い弾を発射する基本攻撃。弾数制限がないので、バラまける。


NORMAL SHOT
CHARGE SHOT

WIDE SHOT ワイドショット



拡散する弾を発射。ショットガンのように、接近して使うと威力が高い。


NORMAL SHOT
CHARGE SHOT

LASER SHOT レーザーショット



単発がマシンガンより強力なレーザーを射出。遠距離からビシビシと当てるのに向いている。


NORMAL SHOT
CHARGE SHOT

ソニアの銃はひと味違う!

ソニアはマシンガンではなく、壁面に当たると反射する特殊な銃で、パトリックとは違う戦い方ができる。


チャージショットも同様。狭い部屋などで効果を発揮しそうだ。

WASP 心強い支援攻撃マシン

射出すると自動的にターゲットを攻撃してくれる高性能セキュリティマシン。マシンガンと連携して使おう。

ロック解除にも利用!


「ワスプロック」はワスプを鍵のかわりにした扉。装置の数だけワスプが必要だ。

INFERNO インフェルノ



射出時はその場にとどまり、一定時間が経過すると大爆発を起こす近距離用ワスプ。


敵が接近するとある程度誘導もしてくれる。ダメージが大きいのでボス戦に。

TEMPEST テンペスト



ターゲットを自動的に捕捉し、エネルギー弾を連射する。同時射出数も多い。


遠距離から射出しても、確実にダメージを与えてくれるのでコンボ用に使える?

JAGUAR NOTE ジャガーノート



本体にエネルギーをまとい、敵に体当たり攻撃をしかける格闘戦型のワスプ。


敵に当たっても消えずに貫通し、エネルギーがなくなるまで体当たりし続ける。

BOOST 3D空間を自在に移動

ブースターユニットを使用して高速移動! 敵の攻撃をかわしたり、広大なフィールドを探索するときに有効だ。


ブーストゲージがなくなるとしばらく使用できなくなる。



滞空ホバリング

ジャンプや空中時のホバーリングも可能。ブースト、ジャンプ、ホバーリングを組み合わせれば、巨大な障害物すら越えることができる。

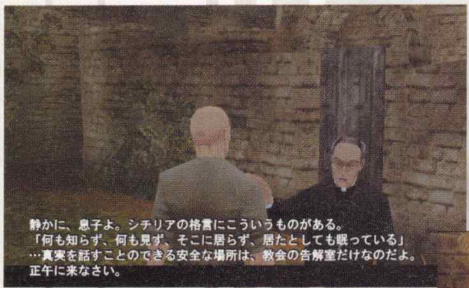
KEY WORD ③ SPEED

ブースターユニットを駆使した大胆な接近・回避が可能。恐竜型生物のパワーをスピードで翻弄せよ!


コンボをねらえば戦闘もスピード感があふれるものに。



6月26日、Xboxユーザーよ! オズマンディアス号へ乗り込め!!

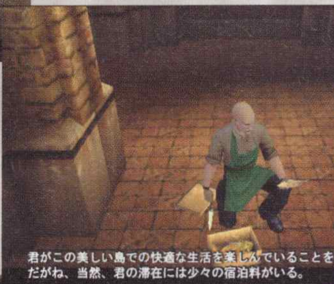


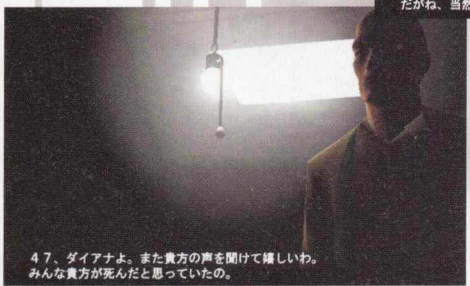




伝説の暗殺者が、再び戦いの舞台へ――

クローン兵器としてこの世に生を受け、伝説の暗殺者として名を馳せた「47(フォーティーセブン)」は、やがてその生き方に疑問を抱き、創造主を殺害後、シチリアの教会に身を隠す。過去について何も聞かず受け入れてくれた神父の元、47は静かな日々を送っていた……。





だが、平穏な日々は続かなかった。マフィアが神父を誘拐、そして47に身代金を要求する。47は資金を用意すべく、過去の組織へと連絡、再び暗殺者としての道を歩み始めた――。

HITMAN SILENT ASSASSIN™

ヒットマン：サイレントアサシン

アメリカの人気3Dアクション、「ヒットマン」最新作がXboxに登場！ 誘拐された神父を救うべく、一度は封印した銃を取るという超硬派な1本だ!!

ドリマガ特報 XBOX

対応機種■Xbox

7月3日	発売予定・完成度 100%
価格■6,800円	
ジャンル■ADV(アクションアドベンチャー)	
発売元■アイドス・インタラクティブ	
プレイ人数■1人プレイ	ディスク枚数■1枚(DVD-ROM)
URL■http://www.eidos.co.jp/	
対応機器■	――
備考■	――

リアルな戦いを再現する人気3DアクションがXboxで

数ある3Dアクションの中でも、暗殺者が主役という設定の本作は、そのプレイ感覚に主眼点を置いた1本。プレイヤーの行動しだいでゲーム性がガラリと変わるなど、自由度の高さとリアルな設定がウリだ。緊迫感あふれるプレイ感を堪能せよ！

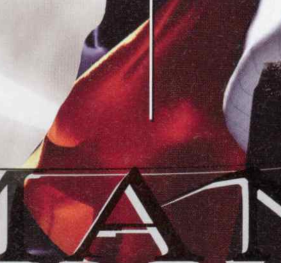
チュートリアルも用意

豊富な武器の取り扱いなど、行うことが多い本作は一瞬の操作ミスが死に直結する。だが、ゲーム開始直後に操作説明があるので、ここで特訓すればその心配もない。



多彩なアクションに注目！

一般的な3Dアクションとしてだけでなく、「暗殺者」ならではの動きも再現している本作。いかに敵に発見されずに接近侵入するかといった行動に必要なアクションが、多数用意されている。



鍵がかかっている扉を開けるピッキング。一定時間扉の前にいる必要があり、発見される危険も伴う。

部屋への侵入前に、鍵穴から中をのぞくことも可能。敵がいるかを確認したら、装備を整え侵入。





物陰から体を曲げて前方を偵察。体を出すよりはるかに発見されにくく、隠密行動には必須の動作だ。








属DVDに収録の映像に注目！

今号に付属の「XboxスペシャルDVD」には、本作のプロモーションムービーを収録。本作の雰囲気や世界観をまずはこれで見てほしい。

あらゆる戦法を用いてステージクリアを目指せ！

本作最大の魅力は、いわゆるミリタリーもののような、銃撃や殺戮中心のプレイはもちろんだが、本作のタイトル「サイレントアサシン」が示す、静かなる暗殺に徹することが真の醍醐味だ。状況に応じた戦いを行うことで、その結果がダイレクトでプレイヤーに伝わるシステムといえる。ここではステージ1から、そのプレイ方法の違いを紹介しよう。

強行突破　銃のみを信じて戦え

深いことは考えず爽快感を求めるなら、撃ちまくりによる強行突破も可能だ。敵にすばやく接近し一気に銃撃。弾が尽きたら、新たな銃を敵の死体から奪い取る。ある程度のダメージも受けるが、誰でも楽しむことができる戦法だ。だが、本作はダメージの回復法がないので無理は禁物だ。



複数の敵と同時に戦うこともある。油断するとやられてしまうぞ。





その気になれば民間人も射殺。いろんな意味で自由度が高い。



武器の弾切れなどがないように、装備はつねにチェック。

君の行動はチェックされる

ステージクリア時には、プレイヤーの行動を評価。特に、戦い方により与えられるランクは、暗殺が中心、そして逆のパターンでは得られる称号が正反対。「大量虐殺者」から「サイレントアサシン」までその種類は千差万別だ。



隠密重視か、それとも死者だらけの道を歩むか、それはプレイヤーの自由だ。

隠密行動　変装を駆使せよ！

敵の背後からにじり寄り、銃を使わずに倒す……。本作をプレイするなら、一度は暗殺者としての本領を発揮するこの戦い方を試してほしい。また、この隠密行動では倒した敵から服を奪い、その相手の姿となって敵地へ侵入する方法が重要。このステージの場合、目標の屋敷へ戦わず侵入するには、一般人や敵から服を奪わなければならない。そして暗殺にはナイフやワイヤーを使い、声を出させずに息の根を止めるのだ。



変装時は走ると怪しまれる。あくまでもゆっくり敵に接近し、暗殺を実行するのだ。



一般人や敵を気絶させその服を奪う。これで敵に見つかっても大丈夫だが、服装だけ真似しても、一般人は銃を持たないので、行動は慎重にすべきだ。





死体も隠せ！

敵や一般人を暗殺しても、その死体を他人に発見されると隠密行動は無に帰す。死体は物陰に移す必要がある点も、本作のリアルさを表す要素だ。

世界各地を巡り神父を救え!!

本作のステージは、ステージ1のシチリア島から始まる。だが、マフィアに誘拐された神父は、救出直前にロシア風の男たちに移送されてしまった。47は、そのまま組織の指示の下、世界各国で依頼を遂行しつつ神父の行方を捜すことになる。



ロシア　雪が舞う極寒のロシア。将軍の暗殺任務では、兵士の服を奪うことでよりスムーズに目標に接近できるだろう。



中東　住人がターバンに身を包む中東地帯。スキンヘッドの47が任務を果たすには、変装が必要不可欠といえそうだ。



日本　和風情緒漂う庭園が戦いの舞台。このステージでは、殺害目標の爆笑ムービーを見ることができるぞ。



MECHASSAULT

体当たりアイドル“みー”が「メックアサルト」に挑戦!!

Xbox Liveユーザーならずとも熱い通信対戦の予感に期待が高まっている「メックアサルト」。迫力のメカバトルがウリの本作に、グラビアなどで活躍中の“みー”こと大城美和ちゃんが挑戦!! しかし取材日、まだ本作は発売されておらず、当然、美和ちゃんは初心者。はたして彼女は、この激戦を生き抜くことができるのか!?

XBOX	対応機種■Xbox
発売中（6月12日発売） 完成度■100％	
価格■6,800円	
ジャンル■ACT（バトルメカアクション）	
発売元■マイクロソフト	
プレイ人数■1〜2人（Xbox Live、システムリンクプレイ対応時:最大8人）	
ディスク■1枚（DVD-ROM）	
URL■http://www.xbox.com/jp/	
対応機器■Xbox Live、ドルビーデジタル5.1ch、システムリンクプレイ、ボイスコミュニケータ	
備考■CERO —	

「メックアサルト」特別企画

前編

大城(おおしろ)美和(みわ)ちゃん戦場に立つ!!

究極の兵器「メック」を駆ってあらゆるものを破壊せよ

1980年代に発売されたシミュレーション・ボードゲームを皮切りに、テレビゲームや小説などさまざまなメディアに展開してきた「メック」の世界。巨大戦闘マシン「メック」を駆って敵を撃破していくカタルシスは、あまたのファンを魅了してきた。本作では迫力のメカアクションだけでなく、ビルや橋などあらゆるものを破壊する爽快感が大きなポイントになっている。また、Xbox Liveにも対応しており、世界中のプレイヤーと対戦することも可能だ。


メックはこの世界で最強の陸戦兵器。単騎で街1つを壊滅できる力を持っているのだ。

Story Mode ミッションを遂行し敵勢力を壊滅せよ

1人用の「ストーリーモード」ではプレイヤーがエリート傭兵部隊「ウルフ竜騎兵」の一員となって、惑星ヘリオスを拠点とする謎の組織を殲滅する作戦に参加することになる。上層部の指令に従って作戦を進めていくことで、物語が展開していくのだ。作戦によって目的が異なるので、随所に挿入されるイベントシーンから情報を引き出しながら戦おう。作戦が成功するか否かは、キミの腕にかかっている!!


作戦遂行のためなら、あらゆる破壊が黙認される。徹底的にやれ!!

Multi Play Xbox Liveを介して世界のプレイヤーと対戦

Xbox Liveを介せば、最大8人まで参加可能な対戦プレイが楽しめる。対戦フィールドや使用機体だけでなく、ルールの設定も自由に変更可能だ。倒した目標物の数を競う「デスマッチ」や、制限時間内の生き残りを賭けて戦う「サバイバルマッチ」、プレイヤー1人を複数のプレイヤーで狙う「ターゲット」など、さまざまなルールが用意されている。世界のヘビープレイヤー相手に、自分の腕を試してみよう。


ボイスチャット対応なので、実際に話しながらプレイできるのだ。

大城美和ちゃんのプロフィール


撮影：岡 克己

雑誌などのグラビアはもちろん、ドラマやバラエティ番組で活躍中の美和ちゃん。5月から公開された映画『美少女探偵団〜飛鳥からの風〜』で主役を好演。さらに『少年チャンピオン』で人気連載中の『エイケン』OVAやラジオドラマで、東雲ちはる役の声優にも挑戦している。

DATA 生年月日：1983年8月26日 出身地：北海道 星座：乙女座 血液型：O型 身長：154cm 3サイズ：B88 W58 H84 趣味：ショッピング、パソコン 特技：バトン

最近のみーちゃんは？



写真集
『大城美和特製ポートセレクション
BIG APPLE』
●発売中（2003年3月28日発売）
●カメラマン：山岸伸
●発売：㈱コンパス
●本体価格：5,800円



DVDビデオ
『MIWA in HAWAII』
●発売中（2003年3月21日発売）
●カメラマン：山岸伸
●発売：㈱ドリーム・エッグス
●本体価格：3,800円

撮影：福島正大　ヘア・メイク：YAMA（FORTUNE）　スタイリング：奥村佳代子

Chapter 1 練習中に才能が開花!?

"みー上等兵"は「ど」新人メック戦士。いきなり実戦に投入するわけにはゆかぬ……というわけで、まずは1人用の「ストーリーモード」に挑戦! 「うわっうわっ。コレむずかしいですよ!」と、あっちへフラフラこっちへヨロヨロの上等兵。当然だ。メックは誰もが扱える兵器ではないのだ! しかし15分ほど経過すると慣れてきたのか、上等兵は調子よく敵を撃破し始める。「だんだんこのロボット(メックだって!)がかわいくなってきた〜」と大はしゃぎ。ただ、逃げまどう敵歩兵を踏みつぶすのはやめておけ!!(アイドル的に)。



予備知識のないみー上等兵ははじめのうち、やや緊張した様子でモニターに向かっていたが……。

はじめは……


ゲーム開始直後は操作に慣れていないため、敵に照準を合わせるのはおろか、自分が行きたい方向にも向かえない。パニック状態に陥ったのか「これガ○ダムですか?」などと、すっとんきょうなことを言い出すみー上等兵。ぜんぜん形が違うぞ!!


15分ほどで操作にも慣れてきた様子のみー上等兵。しきりに「おもしろいねーコレ!!」を連発。喜んでもらえてナニよりだが、そろそろ「踏みつぶす」以外にも敵を倒す武器があることを教えたほうがよいだろうか……。

やがて……



増長

み〜上等兵いっきま〜す!



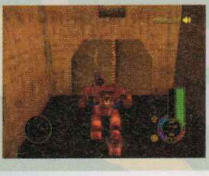
右の「みー上等兵」と「トール」の比率は設定に基づくものではありません。



Medium Mech THOR トール

今回みー上等兵が選んだ機体はトール。「雷神」の名を冠するこの機体は、両腕のレーザー砲が最大の武器だ。

Chapter 2 みー上等兵対人戦デビュー!


意気揚々と発進するが、大丈夫なのか!?

操作に慣れたらいよいよ実戦だ。敵はマイクロソフト社の猛者(優良社員)たち。相手にとって不足はない!! そこで、突如ボイスコミュニケータを使って「好きな食べ物は?」などとゆる〜い質問を投げかけるみー上等兵。初実戦を前にこの余裕はいったい? それとも相手を油断させる心理的作戦なのか!?



Chapter 3 そして、ついに戦いの火ぶたが!

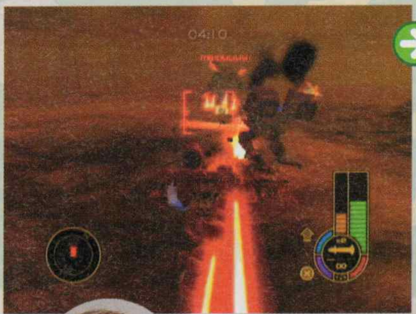
発進後、レーザーを撃ちながら敵を探すみー上等兵。だが逆に、光源から敵に位置を読まれ、先手をとられてしまう。威嚇攻撃が裏目に出たのだ。あやうし上等兵!! 必死に応戦するが、敵は重装備のヘビーメック。火力が違う!!


初めて見る敵メックにビビるみー上等兵。早く応戦するのだ!



Chapter 4 新人メック戦士にビームの洗礼!?

逃げまどいながら応戦するみー上等兵。しかし横方向からさらにビームの嵐が!! 「きゃ〜!! ひどいよ大人げないよ〜!!」と悲鳴をあげる上等兵だが、ビームは止む気配がない。さすがはマイクロソフトの猛者(優良社員)、冷酷な戦闘マシーンだ。だが、みー上等兵もただやられているばかりではない。なんと目の前の敵に急接近して、十字砲火をしのいだのだ(ただやみくもに突進した、ともいう)。そして、ついに決死の反撃で敵撃破に成功!! 「勝った! 勝ったよ!」と満面の笑みで大はしゃぎの上等兵。しかしその直後、敵の爆風に巻き込まれ、名誉の二階級特進を果たすのだった……。


「待って待って〜!」2機の敵に囲まれて大パニック!!

なんとか包囲を振り切って敵を撃破。部屋が歓喜にわいたのも束の間……。





敵に接近しすぎていたため、敵の爆風に巻き込まれて道づれにされてしまった……。





結果は惨敗。しかしこれで終わったわけではない。みー上等兵の中に復讐の炎が燃え上がる!!

み一上等兵の明日はどっちだ!?

予告

次回、再起を決意したみー上等兵に、強力な助っ人が登場!! アイドルの復讐劇が今、始まる!!

次回、新キャラ登場!



み一上等兵のリベンジなるか!?

ドリマガセレクション 今月はコイツを「ゲッツ!」

今月の1本 GETS!! Good Job!

毎号その月に発売されるタイトルの中から「ゲッツ!」すべきタイトルをピックアップ! 6月はこれを「ゲッツ!」

6月の注目タイトルはコレだ!
6月1日～6月30日

PS2	ヴィオラートのアトリエ～グラムナートの錬金術師2～
XBOX	──
DC	白詰草話-EPISODE OF THE CLOVERS-
DC	魔女のお茶会
GC	──
GBA	──

アトリエ最新作の遊び方を検証!!

新しく登場するヴィオの仲間たち

主人公、ヴィオを何かと助けてくれる新たな仲間たちを紹介。果たして、彼らとはいったいどんな出会いが待っているのやら……。



カタリーナ・トラッケン
伝説の騎士を捜すべく旅を続けるマッセン出身のおてんば女戦士。(CV：城 雅子)



グレゴール・ヴァッサーマン
キュクロスバチの巨大な巣を守衛している衛兵。ひそかにルディを想っている。



ダスティン・シュミート
若くして亡くなった父親のかわりに家業を継ぐ、父親の背中を目指す鍛冶職人。(CV：田中啓之)



ルディ・ヤッケ
王国中から買い付けに来る人に大して蜂蜜を販売している、ホーニヒドルフの養蜂所の所員。



自由度が高いから、遊び方もいろいろ!

いよいよ発売まで2週間を切った「ヴィオラートのアトリエ」。自由度が高いからこそいろいろとできる本作は、今回は3年間という期間が設けられているゆえに、繰り返し遊べる要素も高くなった。(当然、遊び方次第ではもっと長く遊べるが……)。そこで、今回は本作でできそうなことをいろいろと検証してみたぞ。ここで挙げた例は、本作でできることのホンの一例にすぎないので、自分でもいろいろと探してみてね。

ゲームの流れ

材料収集 → 調合 → 販売など

基本的なゲームの流れは上のとおり。自分のお店を運営しながら、依頼をこなしつつ、お金を稼ぎ、アイテム生成を楽しもう。

ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの錬金術士2～

6/26発売

PS2 ヴィオラートのアトリエ～グラムナートの錬金術士2～

●ガスト●6,800円(初回限定版9,800円)●RPG(ロールプレイング)●1人プレイ●ディスク1枚(DVD-ROM) CERO 全年齢
●備考 ──

この辺がオススメ!

さまざまな形で「究極」遊びができるRPG
材料を採取し錬金術で調合するという点に加え、本作では自分自身のお店を持ち商品を販売できる。これによって、「RPG的冒険要素」+「錬金術」、そして「村の発展」と、一層遊びの幅が広がっている。

URL■http://www.salburg.com/

超豪華な限定版が同時発売！ 中身はどうなってるの～!?

毎度おなじみの豪華限定版が登場！ 今回の特典は、下に並んだ豪華3点セットのスペシャルパッケージ仕様なのだ！ アトリエファンは絶対チェックだぞ！



❶ ヴィジュアルブック
ポスター用イラストからイメージイラストなどのほか、越智義彦氏によるフルカラー漫画（16P）などを豪華に収録。

❷ オリジナルDVD
「アトリエ」シリーズのED全43本、世界観を深く知ることのできる「Alchemist Chronicle～イングリドとヘルミーナの物語～」、店頭用PRV映像などを収録した、総収録時間117分の特典DVD！

❸ ミニフィギュア
ストラップと台座付きの、「アトリエ」シリーズマスコットフィギュア。

飯塚雅弓のヴィオタイアップ曲が先行発売!!

アイゼル役としても登場している人気声優、飯塚雅弓さんの最新MAXIシングルが6月25日に発売。本作は表題作のほか、「ヴィオラートのアトリエ」のマルチEDの1つ、「アイゼルエンディング」で流れるイメージソング「STAGE」も収録されているのだ！



飯塚雅弓 －NEWマキシシングル－『Pure♥』 TKCA-72554
発売中／1,200円（税別）／販売：徳間ジャパンコミュニケーションズ



飯塚雅弓プロフィール

いいづかまゆみ　3歳から子役としてドラマなどで活躍。現在は声優、歌手、舞台、ラジオのパーソナリティなど、幅広く活躍。代表作は「ポケットモンスター」カスミ役など。本作「ヴィオラートのアトリエ」では、前作から引き続き、アイゼル役として登場！

「アトリエ」をもっと楽しむためのイメージソングが完成!!

村を発展させるだけが「ヴィオのアトリエ」じゃない!!
……というわけで、おもしろそうな遊び方を考えてみました

何を目指すかによって自由きままな主人公育成と、その結果がきちんとエンディングに反映される「アトリエ」シリーズ。そこで、今回の作品でできることを考えてみました。

方針1 Vale Tudo（ヴァーリトゥード）のアトリエ

冒険者たるもの強くあれ！ モンスターを倒して素材もゲット

女の子が主人公だからと侮るなかれ！ 戦闘を繰り返し、バリバリの冒険者を目指してみた。稼いだお金は道具と武器・防具などにつぎ込み、魔物退治の依頼を受けまくるのだ。ただ、これだけでは当然資金繰りに悩むので、貴重な素材を探しつつ冒険へ、というプレイスタイルが望ましい……かも。



バトルしまくり！
最初はHPが低いので、賃金が安い仲間を雇いつつバトルを繰り返す。LPかMPが尽きたら即帰還。



どんどんレベルアップ！
スキルは攻撃スキルに1点投下。敵の弱点にあわせて上手に振り分けていこう。あとは強い武器さえあれば……。

方針2 Viewtiful（ビューティフル）なアトリエ

お店は美しさが命！ ついでに愛と友情も育てる！

グラムナートNo.1のビューティフルな女性（才色兼備）になるべく、村の発展、そしてお店の発展に全力を注いでみる。友達と交流を深め、調合に専念し、究極の錬金術士を目指すのだ。当然、定期的に行われるオークションにも必ず参加。ここで、経営に必要なノウハウを直に学び、身につけよう。



いっしょにお泊り！
友人の信頼があってこそ、お店もなりたつ。お客様とも、積極的にコミュニケーションをとっていこう。



お約束もアリ！
綺麗な女性にスキャンダルはつきもの（本当か？）。ただしこちらは兄弟での出来事。誤解を生まぬよう……。

方針3 Vegetavle（ベジタブル）のアトリエ

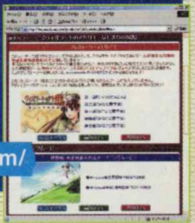
好きなら妥協は許されない！ 人生すべてをにんじんに捧げろ!!

ヴィオラートの超好物「にんじん」のみで、徹底的にんじん生活をおくってみる。お店の陳列はすべてにんじん、採索もにんじん、資金の元もにんじん……ってこれじゃあ生活できないからほどほどに……。



にんじん大好き！
とはいえ、結構おもしろいにんじん生活。どこまで過ごせるかレッツチャレンジ！

公式HPもチェック！
公式HPでは、ここでしか見れないOP映像がソフトの発売前に明けちゃう！ ぜひともチェックしてみてね。
http://www.salburg.com/



白詰草話
—EPISODE OF THE CLOVERS—



Character *03

エマ

飽きっぽく、自由奔放、欲望に忠実なエクストラ。心臓に疾患を抱え、不整脈を持っている。なぜかネコ耳が好き。



Character *01

透花

大人びていて、3人のなかでは、お姉さん的なエクストラ。感情表現は苦手だが、内には一途な思いを秘めている。

Character *02

沙友

天然系で、明るい子。感覚器官が不安定なため、舌足らずな話し方をする。その口調もあってか、かなりの甘えん坊。

いよいよリリースが近づいてきた「白詰草話」を新着情報満載で発売直前大特集!!

6/26発売

DC 白詰草話-EPISODE OF THE CLOVERS-

●NECインターチャネル ●6,800円(通常版) 7,900円(初回限定版)
●ADV(フローティングフレームディレクターアドベンチャー)
●1人プレイ
CERO 18 18才以上対象

この辺がオススメ!

何人にも真似できない

大槍氏の描く繊細でヴィヴィッドな線からは、セリフにならない人物の思いも伝わってくる。そして、常軌を逸した数のカット。魅力的なストーリーラインを形作るパーツの一つひとつに、生命が宿っている。

URL■http://www.neic.co,jp/

第5回目となる今回の記事では、第5話～第7話までのストーリーをダイジェストで紹介！ 初回特典とおまけ要素についての速報も届いたので、そちらもチェックしてほしい。

今回は第5話から第7話までをダイジェストで紹介だ!

6月26日の発売日も間近に迫ってきた「白詰草話」。前回の特報で発表したように、豪華声優陣によるフルボイス化が実現し、このゲームの演出の特徴でもあるフローティングフレームディレクターシステム（略称FFD）がさらに効果的になっている。「白詰草話」は初回限定版もリリースされるので、確実に手に入れたいファンは今から予約に急ごう。



FFDは、吹き出し・静止画・動画等の視覚的効果をコマ割り（フレーム）で演出する画期的なシステム。

物語の核心へと迫る第5話から第7話までをダイジェストで紹介。

第5話 兵の理
EPISODE5：Might is right

いよいよ津名川のエクストラの実戦テストが近付いてきた。そんな折、品藤に接触してくる荒山。彼の真意は果たして……。

邂逅

古疵









暗躍するエレンは軍部のスパッドと接触を謀る



圧倒的な強さを誇る荒山の凶刃がエクストラをねらう

束の間の休息





正義

荒山VS エクストラ



第6話 いつもそこにあるもの
EPISODE6：always there

束の間、身を休める津名川と3人のエクストラ。街へと出た4人は、プラネタリウムへと足を運ぶ。

刺客



品藤の真意





第7話 白詰草話
EPISODE7：A trauma

津名川の第二の故郷……そこには彼の原点があった。だが、帰郷から研究所へ戻った彼を待っていたのは、新たな刺客！

逃亡する津名川達を待つものは果たして…… to be continued

SCOOP 1
初回特典は特製カルタ付き！

限定1万本のリリースが決定した「白詰草話」の初回版は、なんと「知能発育白詰カルタ」付き！ カルタ収納用のパッケージや巾着袋まで付属するうれしいアイテムだ。



SCOOP 2
DC版オリジナルおまけシナリオ!!

DC版「白詰草話」に、おまけシナリオがあることが判明した。どうやらクリスマスがテーマのお話らしいのだが……詳細は実際にプレイして確かめよう！









波乱だら



ドラマCD付属の限定版も同時発売！

本作は通常版のほか、ドリルのペットであるポチをめぐるドラマや、アキヲのエンディングテーマを収録のCD（パッケージはコレ→）、そして丸い体がプリティなポチの携帯ストラップ同梱の限定版も発売される。1万本限定なので買い逃すな！



魔女のお茶会

MAJYO no OTYA KAI

6／26発売

DC 魔女のお茶会

●NECインターチャネル
●通常版6,800円　初回限定版7,900円
●ADV（アドベンチャー）●1人プレイ
CERO 18

この辺がオススメ！

ノリのよさ抜群！

漫才のようにテンポ良く、そしてボケと突っ込みが繰り広げられるテキストは見る価値十分。このDC版ではアキヲが攻略可能になり、より物語の謎が解明される点がポイント。PC版で好評のサウンドも健在だ。

URL■http://www.neic.co.jp/game/

人間界との交流のためやってきた、魔女っ娘とのドタバタ劇を描くハートフル＆コミカルアドベンチャー「魔女のお茶会」。発売直前ならではの最新情報が、ここに勢ぞろい！

ついに発売目前！ システム＆新ビジュアルをご拝見！

発売が間近に迫った今回の「魔女のお茶会」は、実際のゲームをプレイして見たキャラクターの姿や、新たなイベントCGの数々をお見せしよう。特にこのDC版で初めて攻略キャラクターとなった、引率の先生アキヲに関するCGも豊富に用意。どうやら彼女の過去がDC版では明らかになるらしいが……、この追加シナリオの内容は発売してからのお楽しみだ。



なんだかいい雰囲気のアキヲとクロスケ。彼女はほかの魔女っ娘やクラスメイトとは、また違った色気を振りまいてくれる。





どう見ても少女のアキヲ!?　これが彼女の過去なのだろうか？

DC版はアキヲ画像がてんこもり!!

親切システムでラクラク攻略!?

テンポの良いシナリオやキャラクターのセリフが好評の本作だが、実際のゲーム部分も負けず劣らず軽快といえる。ゲーム内の会話や移動画面といったプレイ感覚の快適さはもちろん（下記参照）、環境設定といったシステムも、開発があのHunexだけありなかなかの完成度だ。特にフリッカーの切り替えなど、プレイヤーのTV環境に対応する項目も用意されるのはうれしいポイント。

移動

ゲーム中の移動では、どの場所に誰がいるのかがあらかじめ表示されている。移動したら誰も居ずに1日が台なし、なんてことがない親切システムだ。





会話

女の子たちとの会話時は、立ち絵やイベント画面のほか、SDキャラの移動でも状況を表示してくれる。なお、彼女らと仲良くなれるかどうかは選択肢しだいとオーソドックス。

けの「お茶会」がいよいよ始まります!!

登場ヒロインたちの性格やイベントが明らかに!?

ここでは序盤の展開から見る各キャラクターの特徴を紹介。一部の女の子には担当声優からのコメントもあるので、ぜひ参考にしてほしい。ちなみに、主人公ロクスケは、「口は悪いが根はイイやつ。まずCDドラマを聞きまくって僕の声をすり込んでからゲームを楽しんでください」（神谷浩史氏）とのことだ。



ニーの場合

「まっすぐで、とても素直。いい意味でも悪い意味でもへんてこりんな意味でも……。演技中セリフに自分の頭の中でつっこみを入れてました」（新千恵子さん）。というように、彼女とはオープニングからボケとツッコミだらけの会話が楽しめるぞ。



最初は別室で寝ても、怖くなりロクスケのところへと弱気な一面も披露。





メグミの場合

主人公の幼なじみとくれば、普通なら毎日起こしにくるべきだが、彼女の場合は正反対。ロクスケが起こさないと何もできず、しかも暴力的と目も当てられない。それでもロクスケには一定の感情を持っているのが見え見えなのはお約束？





ロクスケの前でも平然と着替えをする彼女。うらやましいが、彼は見たくない様子。



ポニカの場合



自分の仕事はちゃんとこなすほか、魔法世界の住人なのになぜか電器製品に詳しい。

魔女っ娘3人組の中で最も無口だが、それでも時々きついひと言をかましてくれる。「ハチャメチャな本作の世界で、一人だけスピードが違います。演技もその違いに引きずられないようがんばりました」と、宇和川 恵美さん。声優も苦労させるポニカの強烈なひと言に期待！





ドリルの場合

典型的なタカビーお嬢様だが、そのぶん一度素直になれば、一気に仲が進展しそう。「ちょっと嫌なやつに見えますが、本当はとっても良い子なのです」とドリル役の西原久美子さんも言うように、序盤のイメージで敬遠はもったいないぞ。



3人の中では、比較的ロクスケに近い年頃に見える彼女。意外と仲も進みやすそうだ。





ナナの場合

ロクスケが偶然入ったファミレスで出会って以来、なぜか熱烈ストーキングをかけてくる。彼に好意があるためか、ほかの男が彼女をデートに誘ってもにべもなく断っているらしい。じつは彼女にはいろいろヒミツがあるようだが……。



異常なまでのハイテンション少女だが、その性格にもヒミツが。その謎は実際のプレイで確認しよう。





魔女っ娘の引率のはずが、なぜか一人でファミレスにくつろいでいるなど、行動が読めない彼女。それもまた魅力のうち？





アキヲの場合

本作唯一の「大人の女」だけでなく、人の話をまったく聞かないでどこかに行ってしまうなど、「すべてが印象深いスゴイ女性」（佐久間紅美さん）との言葉どおり自分のペースを崩さない。過去だけでなく、今も見逃せない女性なのだ。

NEWS!!
限定版購入者にサイン色紙をプレゼント!

限定版の購入者に、抽選でドラマCDに出演した声優のサイン色紙をプレゼント。応募方法は、同梱のアンケートはがきの感想欄に、「サイン希望」と一筆そえてNECインターチャネルに送るだけ。なお、締切りは9月30日（消印有効）だ。



声優ファンなら垂涎モノのサイン色紙。プレゼント人数など詳細は不明なので、詳しくは製品をチェック！

ファンなら絶対手に入れろ!

ドリマガコロシアムZ

ドリコロ……相変わらず激しきページよ……



イラスト／中村る～しあ

私がみんなのネタで笑顔になるように、みんなも私のネタで、とびっきりの笑顔になってほしいなぁ。（京都府／本宮りゆさ）

ふたりに言葉責め

リルル（以下リ）＝みんな元気ー!? このごろあまりの投稿量の多さに、思わず失禁寸前のリルワルでーす♡
ワルル（以下ワ）＝いやー、本当にすごいわ。別に失禁はしないけど。ハガキの仕分けにてんてこ舞いよ。
リ＝編集のウメさんも、「つい2年前までは、ハガキが来なくて大変だったのになぁ」と感慨深げ！
ワ＝みんなこの調子でよろしくね。
●真夜中の地震に目を覚まし、ふと頭をよぎった思い。「このまま死ぬんだったら、もっと投稿すればよかった……」。　（静岡県／まゆる）
リ＝生命の危機だというのに（涙）。
ワ＝うーん、その投稿者魂に感動したわ。ワルル賞。3Pあげるわね。
●本屋で「ドリマガありますか」と聞いたら「略さないでちゃんとした名前で言ってください」と言われてしまいました。（京都府／本宮りゆさ）
リ＝あはははは!!　おもしろ～い!! リルル賞！　3Pあげちゃう!!
ワ＝笑いごとじゃないわよ～。誌名が「ドリマガ」になってから、もう2年以上経つのに……。トホホ。
●リルルさんにワルルさん、初めてのキスは何歳の頃ですか？　（岐阜県／ポッキーXX）
ワ＝まだに決まってるじゃない。
リ＝あたしも、マ・ダ・よ♡
●「t.A.T.u」＝リルワルですか？　（大阪府／U-Qi）
リ＝彼女たちも、あたしと同じロシア人だしね～♡
ワ＝じゃあ、私はあんたとキスせにゃならんのか。そんなのゴメンよ。
●「t.A.T.u」サイコーッ!!　おいッ!! リルワルもちゃんとディープにキスしてみせいッ!!（大阪府／S.E.M）
リ＝じゃ、じゃあワルルちゃん！
ワ＝寄るな！　汚れる！　刺すぞ！
●私は外国人と結婚するのが夢なのですが、2人の理想の男性像は？　（京都府／白数あろま）
リ＝うーん、マッチョがいいな♡
ワ＝あたしもたくましい男性がいいわね。カブレラ様……♡
●「マッチョ」って、もとはスペイン語なんだよ♡　（宮崎県／グラハム・J）
リ＝へぇ～、そうなんだ。オーレイ！
ワ＝ところで、あんたはスペインって聞いて、何を思い浮かべる？
リ＝う～ん……、バルログさん？
ワ＝この真性ゲーム脳が!!
●ヤバい！　最近全然ネタが思いつかない!!　（東京都／てるぴ～）
リ＝あう～、どうしたものかな？
●とりあえず寝ておきますか。ネタがないから寝た。なんちて。　（群馬県／荻原和昭）
ワ＝座布団全部、よこしなさい。
●朝専用缶コーヒーを夜に飲んだらお腹を壊しました。　（静岡県／アロエリーナ）
リ＝あたしは「朝食ヨーグルト」を夜に10個食べたらお腹壊したよ。
ワ＝そりゃそうだ。
●最近便秘気味です。何かアドバイスをください。（沖縄県／ぴーたん）
リ＝「朝食ヨーグルト」を夜に10個食べたら、出るよ。
●ドリマガの姉妹誌であるザプレ2の読者コーナーでは、「真・三國無双」をプッシュしている傾向がありますが、ドリコロZでは何のゲームをプッシュしていますか？「シェンムー」ですか？（埼玉県／千葉WING）
リ＝やっぱり「シェンムー」かなあ？
ワ＝「シェンムー」だねぇ……。
●2人のオススメゲームソフトを教えて。　（神奈川県／ユニユニモレ）
リ＝やっぱり「シェンムー」かなあ？
ワ＝「シェンムー」だねぇ……って、これで本当にいいのかしら……。

なぜマリオは亀や蟹に殺されるのか、いまだに納得いかない純朴娘。

プロフィール
ちょっとおバカちゃんだけど、いつも明るく元気なリルル嬢。身長158cm、スリーサイズは91・55・86。ロシア人の父と日本人の母を持つ、金髪碧眼の15歳。趣味は卓球と大相撲観戦。くまちゃんぱんつ着用。

ジャ●プ陣からのエール

静岡県／アロエリーナ



某世紀末救世主氏、ドリコロに現る！　でも「お前はもう読んでいる」って、このページを開いている人からすれば当然だべさー。

群馬県／長月こよみ



スタンド使いのお2人は、「番外地」がお好みのようで。あと18禁ネタは反則だけど、送ってくる人が多いのが困りモノです。

埼玉県／トイズ・R・アス



「し、知っているのか●電!?」……●塾の知恵袋こと雷●さんが、汗をタラタラ流して青ざめ始めたら不吉の前兆です。

岐阜県／ポッキーXX



コノヤローとはなんだ、コノヤロー！　しかしテン●ンくんはお子様チンチンだから、別に隠さなくてもいいような気が。

あなたになりたい
●「バーチャファイター」のアキラになって、「K-1」や「PRIDE」のリングに殴り込んで戦ってみたい。（大阪府／S.E.M）●「ザ・スーパー忍」のジョー・ムサシになって、電磁波をカットしたい。（神奈川県／ユニユニモレ）●ワルルになって、自分の胸板で洗濯したい。（埼玉県／江田とよ）

各コーナーの紹介

不人気コーナーは自然消滅します。新コーナー案は随時募集中! 採用者には5P贈呈します●ふたりに言葉責め/リルル&ワルルと語ろう●イラスト正拳突き/ゲームイラスト募集●有名人からのエール/有名人の似顔絵や、好きなマンガやアニメのキャラクターを描いて、ドリマガを応援しよう●コママンガの達人/コママンガ募集●ふかわ流格技/他人に鋭いツッコミを入れよう。ハガキ1枚にネタを1つ、力強く書いてネ●お馬鹿に脳内変換/単語に笑える変換を施そう●あなたになりたい/自分以外の何かになって、欲望を満たそう●ミス・ドリマガコンテスト/次回のお題は「水着美女」です。締め切りは8月1日必着!

イラスト正拳突き

今日のすごいアイリス×2



東京都/NARUM

うわ、この幼女とは思えない色気はいったい……。やばすぎです。



大阪府/ハルハユム

うわ、この幼女らしい無邪気な表情はいったい……。すごすぎです。



大阪府/夢袖

2人のラブラブっぷりに、思わず妬いちゃいます。



広島県/きめら

大きな瞳の輝く笑顔が、とってもステキですね。



東京都/たまひめ

キリっとしたこの表情、まさに大和撫子ですね。



新潟県/YK-8292

因縁のライバル2人。緊張感あるイラストです。



静岡県/まゆる

三者三様の表情が、それぞれの個性を反映してます。



岩手県/じゅん

ここ数年で、もっとも人気が出た中華キャラ!?



沖縄県/カヤマレイ

神々しさ満点の、天使バージョンのあやめさん♡



福岡県/悪流♡

元気娘の絵里さん、元気すぎておヘソ出てます。



福井県/しゅーめー

非常に渋くて男らしく、かつムサい2人。平八さんには「剣道三倍段」という常識は通用するのかナ?



神奈川県/ユニユニモレ

国内版の発売が決まった「ヒットマン」のイラストが早くも! ゲーム同様、渋さ満点ですね~♡



滋賀県/リベQ

ジャン=レノさんが、「鬼武者」の世界でいったいどんな活躍を見せるのか、今から楽しみですね!



宮崎県/グラハム・J

グラハム・Jさんの画風は、「女神転生」の世界観にピッタリな気がする今日この頃。雰囲気が特に。



新潟県/キャス子LOVE

いつものトボけた雰囲気はどこへやら、勇ましい面構えの鉄拳さんですね。



北海道/ムネオ

セクハラをする鶴見さんと榎本さん。いったいどういう状況なんですか。



福井県/薄葉陽炎丸

陽炎丸さんは鉄舟さんがお気に入りのようですね。あたしと好みが同じ♡



愛知県/SHO魂

初投稿、どうもありがとう! かわいい2人に、あたしもタッチしたい♡



新潟県/プルートパーズ

帽子が似合う少女といえば、さやかさんですね♡ 涼しげなイラストですね。



兵庫県/水紅雲アヲイ

ゲームの重厚な世界観とは裏腹に、なんだかとっても楽しげな雰囲気のイラストですね。ナイス♡



群馬県/羽柴鈴

羽柴さんの、お気に入りの悪魔さんたちですか? みんな悪魔とは思えないほどにプリチーです♡



神奈川県/TAKE

「バイオ」以外に、ゾンビと戦う勇ましい女性がここにも! 撃って撃って、撃ちまくれ~!!



青森県/琴似

美凪さんの手の中にすっぽり収まった、デフォルメ佳乃さんと観鈴ちんがじつにかわいい♡

新 こんなのイヤだ!

●ゼルダの**電鉄**。(福島県/南斗オレガ) ●**更迭の**ガールフレンド。(福岡県/入井詠亜) ●**ド・ジ・**キャラット。(京都府/白数あろま) ●**ネ・ジ・**キャラット。(埼玉県/パスキー) ●**シーマンキング**。(山梨県/帝王ソダン) ●やりなげ選手が**なげやり**。(兵庫県/サイバーゲリラ)

各コーナーの紹介

●タイムマシン大作戦／キャラクターの年齢を自由に設定してイラストを描こう●ドリコロ番外地／ハガキネタなんでもアリの無法地帯●我が心のゲーム／自分が大好きな懐かしいゲームについて、イラストや文章で熱く語ろう●シェンムーよ永遠に／シェンムーネタはここへ。創作小説も大募集！●ゲームでフュージョン！改／2つのゲームのタイトルを合体させて、笑える単語を作ろう。イラスト付きネタも募集中●ドリコロポエム／投稿にかける思いを50文字程度で詩にしよう●新こんなのイヤだ！／もしこうだったらイヤだな、と思ったことをひとことで書こう●未確認情報局／ウソ情報をホントっぽく書こう

リルワルは、夏を先取り♡



夏服装備のリルワル♪ でもワルルちゃん、あたしのC.Cレモン返してよぅ！

静岡県／アロエリーナ



初投稿、ありがとう！ ポップンチックなリルワルです。む、なかなかハマってて、いい感じです♪

鹿児島県／ギグドボル



気が強そうな表情が、ワルルちゃんらしくてかわいいですね！ 現在投稿人気、ナンバーワンです。

愛知県／忍者武雷青春日記



眩しいまでの、P.A.S.S.さんのプリチースマイル！ その笑顔は、すでに人間以上に人間らしくて。

京都府／本宮りゆさ



斧をかまえる姿は、まるで狂戦士！ そんなブラックゲッターさんにメロメロ♡

愛知県／忍者武雷青春日記



微弱電波さんは、DC版でもこの3人を使ってプレイするのかな？

東京都／微弱電波



まるで十徳ナイフのように、多彩な機能が満載です！ 一家に一台ですね♡

愛媛県／光里依夢



気合入りまくりのところ申しわけないのですが、「族」じゃなくて「賊」です。

大阪府／桜花放神



バックの割れ落ちるガラスが、まるで綾さんの運命を象徴しているよう。

愛知県／Tome-X



今日も大帝国劇場は大忙し！ 束の間の平和な時間、せめてこの先に待つ過酷な戦いまでは……。

福岡県／房之助



勢いよく空を翔けるコットンさん。ここ数年姿を見ませんが、今は何をやってらっしゃるのかな。

愛知県／暁一穂



メイド服のスリットからのぞく生足が、実にセクシー！ ケルベロスちゃんも負けずにプリチー♡

埼玉県／江田とよ



こ、これがプ●ートさん!? なぜ人の姿に？ しかもすっぽんぽんで、妙にいやらしいですな～。

東京都／るいせれれん

お馬鹿に脳内変換

歴史研究所
変換
轢死犬救助

神奈川県／FreeFly夢鏡

根こそぎ落とす
変換
猫削ぎ落とす

愛知県／TOGi

サンバカーニバル
変換
産婆カーニバル

山形県／ラ・ドルド・グ

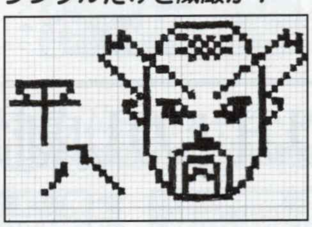
ドリコロドッターズ

いい面構えですね



新潟県／柴楽

シンプルだけど威厳が！



岐阜県／ポッキーＸＸ

おはようボンジュール♪



愛知県／TOGi

スクール水着LOVE♡



愛知県／TOGi

ドリコロイラストチャレンジャーズ

締め切りが迫っています！

ドリコロイラスト投稿者たちに告ぐ！ 第1回ドリコロイラストチャレンジャーズの締め切りが迫っておるでよ！ 欄外の応募要項を今一度よく読んで、野村哲也氏の命（タマ）取ったる！ くらいの気合でイラストを描きさらすが吉！ ですよ～♡



野村哲也氏 Profile

1970年、高知県生まれ。1991年、スクウェアに入社。手がけた作品は「ファイナルファンタジーⅤ」「ファイナルファンタジーⅥ」「ファイナルファンタジーⅦ」「ファイナルファンタジーⅧ」「ファイナルファンタジーⅩ」「ファイナルファンタジーX-2」「PE」「PE2」「バウンサー」「キングダム ハーツ」「キングダム ハーツ-ファイナル ミックス-」「BRAVE FENCER武蔵伝」など。氏にイラストを見てもらうチャンス！

新こんなのイヤだ！ ●**コサック**ダンスダンスレボリューション。（青森県／床屋朗伊組）●**コサック**パーティ。（沖縄県／ぴーたん）●**亜里亜様が**見てる。（大阪府／S.E.M）●新型コントローラー、その名も**ロリコン**。（千葉県／どんぐり小僧）●**妄想**水滸伝。（岐阜県／ポッキーXX）●**YAEBA!!**（宮崎県／グラハム・J）

コママンガの達人

今回はなんと、ページ見開きすべてがコママンガ！　達人たちのあまりの勢いにたまげた西村編集長が、先ほど椅子から転げ落ちました！　ピンチ！

無邪気だからこそ、怖い……。不埒な行動に対する大神さんへの天罰にしても、やりすぎですよう。



大阪府／U-Qi

ダンボールをかぶって、のぞきに行くのはどうでしょう。この方はなんのために帝都劇場にいるのやらー。



滋賀県／リベQ

みんながなんとなく感じていたことを、ハルハユムさんが実践。改名も成功していますね。花だし。



大阪府／ハルハユム

あいかわらず無類のダメ人間っぷりを発揮する大神さん。最後のコマのブリちゃんがかわいいですね。



愛知県／TOGi

わぁ、かっこわるー。いっそこの際、「グッドガイ」に改名して、「よしお」というのはどうでしょうか。



愛知県／暁一穂

この戦法は、飛び道具にトラウマのある御剣さんには非常に有効です。まるでザンギエフさんです。



大阪府／Shin

女王様との出会いにより、知らない自分に目覚めたリンクさん。犬です。故郷でアリルちゃんも涙です。



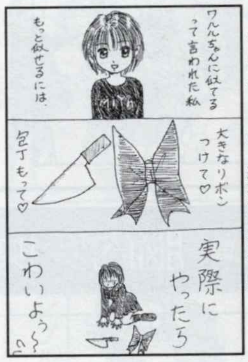
神奈川県／ユニユニモレ

このマンガと同じことをした人、手を挙げなさい！　でも、それでこそ立派なダメ人間です！　わぁい。



京都府／内海まりお

まあ、下手したら銃刀法違反の犯罪者ですからねー。あとコスプレしたら、編集部に写真を送ってネ♡



京都府／本宮りゆさ

GBA版プレイ時には、慎重に入力しないとね。でも、好きだからって毎食食べさせる母親もどうかと。



埼玉県／パスキー

今まで届いた唯一の「プリホリ」ネタがコレ。やっぱり、お姫様はティアラを外しちゃダメですよね♡



愛知県／NRF

タケムラさんの作品は、いつも人として最低で最高に面白いです。「しるかちゃん」という名前も最悪！



和歌山県／タケムラタケコ

各コーナーの紹介

●夢で会えたら／続編や移植を希望するゲームについて投稿しよう。アニメやマンガなどのゲーム化案も募集！●ドリコロしゃべり場／日々、ゲームに関することで胸にくすぶっている熱き思いを、ハガキに書いて文章で投稿しよう●ヘンテコ自慢／自慢になるかならないか、どうにも微妙なことをひとことで自慢しよう●ドリコロドッターズ／方眼紙にドット絵を描いて投稿しよう。基本サイズは横48マス×縦32マスだけど、200×200マスなど、どんな大きさで描いてくれてもOK！●気ままに性転換／キャラクターの性別を入れ替えてイラストを描こう●教えてリルル／ドリコロに関する質問や、プレゼントの請求はここまで♡

コママンガの達人外伝　リルワル劇場

見さらせ！　これがリルワルの生き様じゃあーッ!!　って感じで今回も楽しくお送りいたします。押忍!!

福岡県／21ンスラ



ハマりすぎです。しかし、あたしたちの関係っていったい……。

愛知県／NRF



ひどい……。もっとかっこいい技を考えてくだちゃい（泣）。

愛知県／TOGi



ジョセフさん大ピンチ！　しかしワルルちゃん、包丁持ちすぎ！

宮城県／愚劣夫1192



愚劣夫さんが揉みまくれば、きっと大きくなるよ。クスクス♪

千葉県／ジヲング



いやーん、アイリスちゃんが狂っちゃったよー。助けて〜。

新 こんなのイヤだ！　●リン・**民明**書房。（富山県／るるぽぽ）●魁！**おこと塾**。（宮崎県／グラハム・J）●少年**アベシ**。（香川県／璃梅亜3世）●わくわく**成仏**ランド。（埼玉県／パスキー）●**農協**ラブストーリー。（兵庫県／サイバーゲリラ）●「ゆめりあ」のシステムを使った**超兄貴**。（山梨県／帝王ソダン）

各コーナーの紹介

●ドリコロイラストチャレンジャーズ／憧れの著名ゲームクリエイターに、自分が描いたイラストを手に取って見てもらい、さらに寸評のお言葉までいただけるという、画期的なコーナー。もっとも高い評価を受けた投稿者には、賞品として「ゲームボーイアドバンスSP」、その他の優秀者には現在製作中の「ドリコログッズ」などをプレゼント！ 第1回目の選者は、「FF-X-2」のキャラクターデザインなどを手がけた、スクウェア・エニックスの「野村哲也」氏！ 氏が今まで手がけた作品のイラストを、モノクロ・ハガキサイズにて投稿してね！ 締め切りは7月1日必着！ メーカーの人に注目される、チャンスかも♡

コママンガの達人外伝 エリカを止めろ！

トイズ・R・アスさんの作品のように、今後は止め方だけでなく、走り方にもひと工夫加えると面白いかも!!



えっと、変態さんにとっての普通は、あたしたちにとっては異常です。手本を示されても、やっぱムリ！

福岡県／21ンスラ



このマフラーネタもいつまで続くんだろう……。しかし秀真さん、忍者にしては考え浅すぎです。

岡山県／京神老師様



ラブコメではお約束の展開。あわてふためくエリカさんと、相変わらずな大神さんがほほえましいネ♡

埼玉県／千葉ＷＩＮＧ



な!? さすがは邪鬼さん、変な甲冑を着たエリカさんを一発止め。恐ろしい先輩を持ったもんだぜ。

埼玉県／トイズ・Ｒ・アス

3p



これぞ、火事場のクソカってやつですか？ それにしても速すぎ。ベン=ジョンソン氏もびっくりです。

北海道／黒都金町



緊迫した戦いの場面に乱入したエリカさんを止める、たわわな果実。これぞエアバッグならぬ、乳バッグ！

福井県／しゅーめー



銃の乱射なら、エリカさんも負けていられませんよね!! とりあえず、くしゃみさせたら楽勝です。

長野県／サナダマル



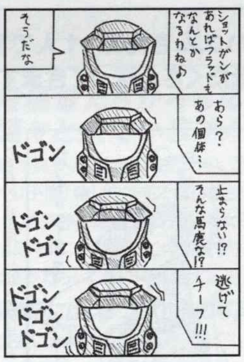
またこのケツアゴですか……。そもそも、この人は誰なんですか!? う●い棒のパッケージの人？

和歌山県／タケムラタケコ



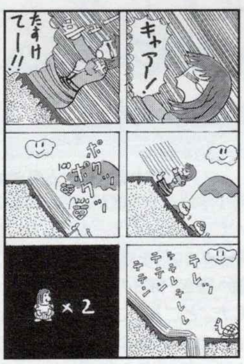
今年度のドリコロを、もっとも盛り上げてくれているキャラと言えましょう。今後もがんばって!!

滋賀県／続・オレ



「ＨＡＬＯ」の無敵のマスターチーフでさえ止められないとは!! こうなったら後頭部を殴りましょう！

北海道／しおせん



スーパーエリカシスターズですか。最後の残機表示画面が泣ける。じつにわびさびがある作品ですねぇ。

岡山県／ヌスターツステム



止めてくれたのはありがたいんですけど、乙女の頭で何やってんですか！ 失礼なイタリア人だなあ。

埼玉県／パスキー

シェンムーよ永遠に

先日、「シェンムー・ザ・ムービー」のDVDを買ったんですよ。定価で。そしたら編集部のみんなに馬鹿にされました。なぜですか？



最後のコマは、すでに別人です。さすが中国三千年のテクですね。

岡山県／ヌスターツステム



買うの遅すぎです。罰として、1日30時間プレイしてください。

岡山県／京神老師様



莎花さんはわざとだと思います。この2人、仲良くなれなさそう。

和歌山県／タケムラタケコ



これじゃ、涼さんも仇討ちどころじゃないですよね。ピンチ！

神奈川県／ユニユニモレ



そんなすごい人だったんですか!! 細かいの持ってないクセにー。

愛知県／ＴＯＧｉ

未確認情報局

●次の「スパロボ」には「P.A.S.S.」が出るらしい。（神奈川県／AKIRA）（東京都／てるぴ～）←同ネタ●次の「スパロボ」には「ちせ」と「まほろ」が出るらしい。（青森県／床屋朗伊組）●スクウェア・エニックスから「ファイナルファンタジーモンスターズ」が発売されるらしい。（京都府／本宮りゆさ）

ドリコロ番外地

京都府／内海まりお



余計なことは覚えんでよろしい！　まったく文部省さんも余計な事を……。プンプンです!!

千葉県／ジヲング



やる気ないですねぇ。目もうつろだし。原因はウイルスか、それともバグっているのか……。

埼玉県／江田とよ



は!?　これはもしや「共食い」ってやつですか!?　よだれをたらすトロさんがナイス。あと高い。

北海道／シェリー



暗闇に浮かぶ、某尾崎チックな不気味な顔。しかも問題発言。なにがなにやらさっぱりです!!

2人共ダメダメです♡



静岡県／アロエリーナ
要望は承りましたが、なぜブルマを持っているのかが謎です。



愛知県／TOGi
そして脅威のシンクロニシティ現象により、ブルマ絵が到着。

岐阜県／ポッキーXX



ナイスフュージョンです。邪気のない表情に包丁、いつもより怖いです。声もTARAKOです。

愛知県／NRF



困ったことですか？　このハガキに対してコメントしなきゃならない、今のあたしの現状でしょうか。

各コーナーの紹介

●ドリコロゲーム大賞／投票でボクらのベストゲームを決定しよう！　毎回設定されるお題に沿った、自分の好きなゲームに対する思いをハガキ、もしくはハガキサイズの紙にイラストや文章にて投稿してください。それが投票となります。原則として、ハガキ1枚につき、1つのゲームタイトルを扱ってください。また、イラストなどを描かずに、タイトルのみ書いても投票としてカウントされます。そして同タイトルに対して、1人につき何票でも投票可能です。投票結果は、ランキング表にして発表します。ゲームの発売時期は、いくら古くてもOK！　第2回目のお題は「好きな格闘ゲーム」です。締め切りは7月24日必着！

気ままに性転換

ハルハユムさんは、1人で変なのをたくさん送ってきます。

神奈川県／AKIRA



色っぽいなぁ、キス子さん……。こんな方に追いかけられたら、逆にソルさんはうれしいだろうな。

愛知県／TOGi



うわ！　ガラスに浮かぶシルエット、ヒカルちゃんてば超ナイスバデー！　霊も鼻血ブー必至!?

大阪府／ハルハユム



えっとコレ、ヒゲを剃っただけで性転換してないんじゃないですか？　やり直してください!!

京都府／白数あろま



タケムラさん以来久しぶりの、リルフルボーイズ！　これはこれで、人気が出るかもしれないなぁ。

我が心のゲーム

ついに次号では、「ドリコロゲーム大賞」の結果発表ですよ！

「熱血硬派くにおくん」

●テクノスジャパン●アーケード●ACT
●1986年5月稼働開始

和歌山県／タケムラタケコ

当時小学生だった僕が、生まれて初めて遊んだアーケードゲームでした。1プレイ料金の30円を握り締めて近所の駄菓子屋へ行き、毎日のようにプレイしていました。ところでこのゲームは、ヤクザにさらわれた「ヒロシ」を助けるのが目的なんですが、なぜさらわれたのだろうか。ラスボスの「サブ」は、名前どおりホモなのか？　しかし出会いあれば別れあり、ある日いつもどおりプレイしに行ったら別のゲームに変わっていました。とても悲しい気分になったのを覚えています。そして僕は「くにお」の代わりに入荷された「奇々怪界」を、小夜ちゃんに萌えつつ楽しくプレイしました♡

「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」

●セガ●ゲームギア●1991年12月28日発売
●ACT●定価3,800円

岡山県／京神老師様

僕が初めて遊んだ「ソニック」がこれ。音楽は、あのGMの巨匠・古代祐三氏です。これが氏の音楽との最初の出会いでした。ボーナスゲームは、たくさん配置されたバネの中を、玉となったソニックが飛び跳ねてリングを集めます。個人的には、メガドライブ版より好きでした。

滋賀県／れーるスター



PNが示すとおり鉄道マニアな、れーるスターさんです♪　鉄っちゃんもムチムチプリンです。

福岡県／入井詠亜



今作の大きな魅力の1つが、音楽でした。あたしもサントラ持ってます。今でも聴きまくりです♪

未確認情報局

●「P.A.S.S.」は暴走すると某初号機のように、主人を食うらしい。（新潟県／柴楽）●「キングダムハーツ」の続編では、スタジオジブリと組むらしい。（千葉県／どんぐり小僧）●「PSO」の新レアアイテムに、「ワルルの包丁（ダガー系）」があるらしい。（大阪府／ハルハユム）

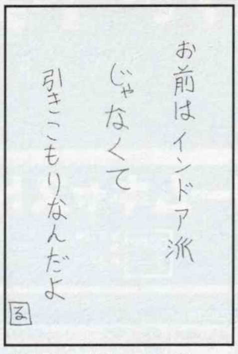
ヘンテコじまん



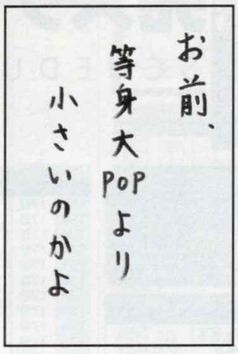
京都府／内海まりお

3p

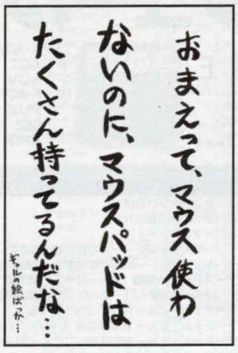
●俺はなんでも世の中のせいにするぜ！（岐阜県／人間椅子）●今日、本業のパン屋の売上げが五千円しかなかったぜ！（岡山県／ヌスターツステム）●自己破産したぜ！（千葉県／どんぐり小僧）●ジャンケンが弱いぜ！（北海道／鼻組隊長・狼一狼）●一度もプリクラを撮ったことがないぜ！（沖縄県／ぴーたん）●まだ「タイタニック」を観てないぜ！（三重県／荷物地獄）（北海道／鼻組隊長・狼一狼）←同ネタ●俺は左利きだぜ！（大阪府／ハルハユム）●二次元の女の子にしか恋をしたことがないぜ！（山形県／ラ・ドルド・グ）●威張れることがないぜ！（新潟県／柴楽）●9人しかいない草野球チームから戦力外通告されたよ。（兵庫県／サイバーゲリラ）



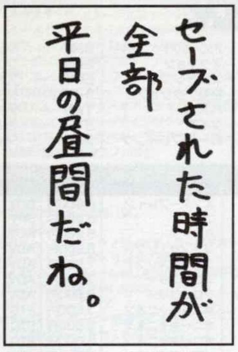
富山県／るるぽぽ



神奈川県／AKIRA



愛知県／TOGi



岐阜県／人間椅子

ふかわ流格技

緊急企画 投稿者同士の恋は成立するのか!?

真性ロリータと現役女子高生、そんな2人の恋愛模様(?)を、無責任に盛り上げる！

ちっちゃいのが好みと思われる愚劣夫さんのために、足をちょん切るジヲングさん。いい娘さんや（泣）。



埼玉県／トイズ・R・アス

夢からしてタダモノではないですねぇ。顔を踏むジヲングさんがかわいい♡　愚劣夫さんもうれしそう！



宮城県／愚劣夫1192

タケムラさん、あまり変なことを教えちゃダメだってば！　タケムラさんみたいになっちゃいますよう。



和歌山県／タケムラタケコ

愚劣夫1192 ―プロフィール―

前ドリコロランキング王者という、輝かしい実績を誇るベテラン投稿者。源氏名は「ロリータ将軍」。ロリ、ヲタ、マゾの三重苦。愛読書は官能小説だという26歳。好きなゲームは「てんたま」。投稿のためなら自分をネタにすることも厭わないその姿勢は、投稿者たちの憧れのマト♡　じつは常識人との噂も？



他の投稿者たちからも応援が続々と来ています！

●2人の恋が実ることを心から祈っています！（千葉県／どんぐり小僧）●じつはすでに付き合っているとか？（岡山県／京神老師様）●「恋する女子高生」っていい響きですね。（愛媛県／光里依夢）●ああ〜!!ジヲングは僕がねらってたのに〜!!（大阪府／S.E.M）

そして、編集部にはジヲングさんの写真が到着！

●げ！　普通にかわいいじゃん!!　ちくしょう、いいなあ!!（本誌編集・タシ狼）●あ、本当にかわいい。ひどい世の中だ。（本誌イラストレーター・中村る〜しあ）●食べれる。（本誌編集・ぱくぱくアニマルウメ）

ジヲング ―プロフィール―

なぜかロリータ将軍に恋する現役女子高生投稿者。正気？　そのホンワカしたキャラクターで人気上昇中。1986年生まれの16歳。身長158cm、B型。好きなモビルスーツはゲルググ。シスプリマニアのお兄さんが2人いる、リアル妹でもあるじつは、素顔もなかなかかわいい♡　なお、足は飾りです。



第2回ドリコロランキング

第1回王者　愚劣夫666（50P）

1位　66P　TOGi

2位	59P	ハルハユム
3位	51P	ユニユニモレ
4位	46P	愚劣夫1192
5位	42P	ヌスターツステム
6位	38P	入井詠亜／タケムラタケコ／ラ・ドルド・グ
9位	37P	鼻組隊長・狼一狼
10位	34P	S.E.M／白数あろま
12位	33P	NARUM
13位	32P	暁一穂／人間椅子
15位	29P	AKIRA
16位	28P	京神老師様／どんぐり小僧
18位	27P	グラハム・J／ジヲング／てるぴ〜／荷物地獄
22位	24P	NRF
23位	23P	帝王ソダン／パスキー
25位	21P	ぴーたん
26位	20P	来週の頭頃に来襲／本宮りゆさ
28位	18P	内海まりお
29位	16P	ムネオ
30位	15P	柴楽／悪流♡
32位	14P	ブルニック／れーるスター
34位	13P	打仁暗／微弱電波
36位	12P	床屋朗伊組／明星ハテナ／るるぽぽ
39位	11P	正覚坊蓑亀／coelacanth／房之助／光里依夢
43位	10P	トイズ・R・アス／長月こよみ／るいせれれん
46位	9P	Tome-X／バルルルン兄弟
48位	8P	江田とよ／KAI／サイバーゲリラ／まゆる／南斗オレガ

リルルの実況席'03

今号もトップは編集部内外から「載せすぎ」との声も挙がっている「TOGi」さんです。……そんなこと言われても、本当に異常な程の投稿量＆質の高さなんだからしょうがないでしょ！　無敵です。阪神です。さて、今号は事件がありました。前号に引き続き順調にポイントを稼いだ「S.E.M」さんと「白数あろま」さんが仲良くベスト10入りです。次号以降も10位圏内に定着できるか注目です！　なんせ下には活きのいい、今が旬の投稿者がズラリと並んでいますからね〜。「AKIRA」さん、「京神老師様」さん、「どんぐり小僧」さん、「グラハム・J」さんなどは特に今号でポイントを稼いで順位を上げました。この調子だと、次号も10位圏内の順位の入れ替わりがあるかも？



1枚掲載されると加点は1です。今年の最終号までこのランキングを行い、その時点での順位に応じてプレゼントを差し上げます。
■1位＝お好きなハード1台（現行機）＋ソフト1本＋ドリマガグッズ
■2位〜10位＝お好きなソフト1本＋ドリマガグッズ
■11位〜30位＝ドリマガグッズ

このランキングは2003年1／31日号から今号までの集計です。

投稿する前にここを読んでネ♡

●イラスト・文字投稿とも必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で書いてください。鉛筆は使用しないでください。封筒によるまとめ送りもOKですが、その場合も必ずそれぞれのハガキの裏面に、郵便番号／住所／氏名／ペンネーム／電話番号／作品の題材を明記するようにしてください。そしてドリコロでは投稿イラストをメールでも受け付けております。以下の投稿規定を守って記事末のメールアドレスに送ってください。

■投稿規定■

●ファイル形式：JPEG（できるだけ低圧縮、かつRGBで）
●ファイルサイズ：モノクロ：200KB以下、カラー：500KB以下
●住所・氏名（PN）・年齢（任意）・TEL・E-mail・URL（任意、ある人のみ）・イラストの題材（ゲームのタイトル）・描いた絵に対してのコメントを送信メールに明記のこと。

送り先　dreamc@softbank.co.jp



神奈川県／ユニユニモレ

教えてリルル

許可なくネタにされた愚劣夫さんとジヲングさんには、3Pずつあげるから許してネ♡　では、質問の紹介です。●一番困るハガキはどんなの？（大阪府／S.E.M）――血がべったり付着してるとか、毛が貼ってあった時も困ったけど（実話）、やっぱり字が絶望的に汚いのが一番困りますねぇ。

ドリマガ 全ハード発売スケジュール表

ALL SOFT&HARDWARE SCHEDULE

Dreamcast■
PlayStation■ PlayStation2
NINTENDO GAME CUBE■
GAME BOY■ GAME BOY ADVANCE
WonderSwan■

表の見方
〔ジャンル〕

A・ADV ……アクションアドベンチャー
ACT ………アクション
ADV ………アドベンチャー
F・ACT ……格闘アクション
PUZ ………パズル
QIZ ………クイズ
RPG ………ロールプレイング
SHT ………シューティング
SLG ………シミュレーション
SPT ………スポーツ
S・RPG ……シミュレーションRPG
TAB ………テーブル
ETC ………その他のジャンル
未定 ………ジャンル未定

ドリームキャスト

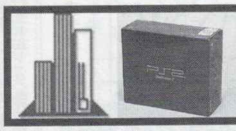


※写真は通常パッケージのものです。

DC本体データ
●セガ●1998年11月27日発売
●9,900円(生産終了、発売時は29,800円)
●同梱物／コントローラ(X1)、ACコード、AVコード、モジュラーコード、通信ソフト、印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2003年6月				
−	19日	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	プレイモア	6,800円	F・ACT	
001	26日	白詰草話 -EPISODE OF THE CLOVERS-	NECインターチャネル	6,800円	ADV	CERO18
001	26日	白詰草話 -EPISODE OF THE CLOVERS- 初回限定版	NECインターチャネル	7,900円	ADV	CERO18
002	26日	魔女のお茶会	NECインターチャネル	6,800円	ADV	CERO18
002	26日	魔女のお茶会 初回限定版	NECインターチャネル	7,900円	ADV	CERO18
003	26日	Blue−Sky−Blue【s】 −空を舞う翼−	レインディア	6,800円	ADV	
003	26日	Blue−Sky−Blue【s】 −空を舞う翼− 初回限定版	レインディア	7,800円	ADV	
		2003年7月				
004	10日	My Merry Maybe	キッド	6,800円	ADV	
005	17日	マージ−MARGINAL−	プリンセスソフト	6,800円	ADV	
006	31日	for Symphony ~with all one's heart~	TAKUYO	6,800円	ADV	
007	31日	MISSING PARTS3 the TANTEI stories	F・O・G	4,800円	ADV	
		2003年8月				
008	7日	あいかぎ ~ひだまりと彼女の部屋着~	NECインターチャネル	6,800円	ADV	CERO18
008	7日	★ あいかぎ ~ひだまりと彼女の部屋着~ 初回5000本限定版	NECインターチャネル	7,800円	ADV	CERO18
009	7日	Iris（イリス）	キッド	6,800円	ADV	
009	7日	Iris（イリス）（初回限定版）	キッド	7,800円	ADV	
010	7日	Erde~ネズの樹の下で~	キッド	6,800円	ADV	
011	7日	すい~とし~ずん	TAKUYO	6,800円	ADV	CERO18
		2003年秋				
012	今秋	SNOW	NECインターチャネル	未定	ADV	CERO18
013	今秋	Cherry blossom	TAKUYO	未定	ADV	
014	今秋	Ring Age（リングエイジ）	TAKUYO	6,800円	RPG	通信
		発売日未定				
015	未定	センチメンタルプレリュード	NECインターチャネル	6,800円	ADV	
016	未定	Lしたいね! for DC（仮）	クールキッズ	未定	ADV	
017	未定	虹色天使	ジャパンコーポレーション	未定	SLG	
018	未定	IZUMO	シンビョウプランニング	未定	RPG	
019	未定	モンスターをつくろう!	セガ	未定	SLG	

プレイステーション2

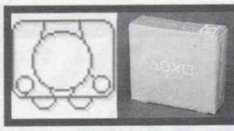


※写真はSCPH-30000のパッケージです
※SCPH-50000(2万5000円)、PS2 BB Pack(3万5000円)が販売中です。

PS2本体データ
●ソニー・コンピュータエンタテインメント●2000年3月4日発売
●オープン価格（※実勢価格23,800円前後／発売時は39,800円）
●同梱物／コントローラ(×1)、ACコード、AVコード、印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2003年6月				
−	12日	不思議の国のアリス	グローバル・A・エンタテインメント	6,800円	TAB	
−	12日	信長の野望 Online	コーエー	6,800円	RPG	通信 PSBB必須
−	12日	FINAL FANTASY XI／PlayOnline エントリーディスク	スクウェア・エニックス	4,800円	RPG	通信 PSBB必須
−	12日	みんなのGOLF オンライン	SCEJ	4,800円	SPT	通信 PSBB
−	12日	リブルのたまご	D3パブリッシャー	4,800円	SLG	
−	19日	魔法のパンプキン ~アンとグレッグの大冒険~	エム・ティー・オー	6,800円	ACT	
−	19日	スター・ウォーズ ジャンゴフェット	エレクトロニック・アーツ	6,800円	ACT	CERO15
−	19日	実戦パチスロ必勝法!サバンナパーク	サミー	3,800円	SLG	
−	19日	実戦パチスロ必勝法!サバンナパーク DX	サミー	5,980円	SLG	
−	19日	MLB2003	SCEJ	5,800円	SPT	
−	19日	ENTER THE MATRIX	バンダイ	6,800円	ACT	CERO15
−	19日	メタルスラッグ3	プレイモア	6,800円	SHT	
−	26日	IFコレクション THE MECHSMITH RUN=DIM	アイディアファクトリー	2,980円	SLG	
−	26日	Splashdown（アタリホットシリーズ）	アタリ	2,800円	RAC	
103	26日	ヴィオラートのアトリエ ~グラムナートの錬金術士2~	ガスト	6,800円	RPG	
103	26日	ヴィオラートのアトリエ ~グラムナートの錬金術士2~ 限定版	ガスト	9,800円	RPG	
104	26日	トライアングル・アゲイン2	キキ	6,800円	ADV	
105	26日	Never7 the end of infinity	キッド	5,800円	ADV	
106	26日	三國志戦記2	コーエー	6,800円	SLG	
107	26日	三國志の世界 Duo TREASURE BOX	コーエー	10,800円	ETC	
108	26日	フロッガー	コナミ	5,800円	ACT	
109	26日	ファンタスティックフォーチュン2	ジェネックス	7,800円	SLG	
110	26日	7大ふろく付! 半熟英雄 対 3D 特大号!	スクウェア・エニックス	8,800円	SLG	
110	26日	半熟英雄 対 3D	スクウェア・エニックス	6,800円	SLG	
112	26日	頭文字D Special Stage	セガ	6,800円	RAC	
113	26日	SIMPLE 2000シリーズ Vol.31 THE 地球防衛軍	D3パブリッシャー	2,000円	ACT	
114	26日	SIMPLE 2000シリーズ Vol.32 THE 戦車	D3パブリッシャー	2,000円	ACT	
115	26日	プロ野球シミュレーション ダグアウト'03 −the TURNING POINT−	デジキューブ	6,800円	SLG	
116	26日	FISH EYES 3 ~記憶の破片たち~	ビクター インタラクティブ ソフトウエア	6,800円	ADV	
−	26日	★ Best Collection 月の光~沈める鐘の殺人~	ビクターインタラクティブソフトウエア	2,800円	ETC	
117	26日	花火職人になろう2	魔法	3,800円	SLG	
−	26日	GT FORCE 頭文字Dバージョン	ロジクール	オープン	周辺機器	
		2003年7月				
−	3日	レスキューヘリ エアレンジャー2（低価格版）	アスク	2,800円	ACT	
118	3日	勝負師伝説哲也2 玄人頂上決戦	アテナ	5,800円	TAB	
119	3日	SILENT HILL3	コナミ	6,980円	ADV	CERO15
120	3日	ポップンミュージック8	コナミ	6,800円	SLG	
121	3日	蚊2 レッツゴーハワイ	SCEJ	5,800円	ACT	
−	3日	★ ジャック×ダクスター 旧世界の遺産 PlayStation2 the Best	SCEJ	3,000円	ADV	
−	3日	★ ぼくのなつやすみ2 海の冒険篇 PlayStation2 the Best	SCEJ	3,000円	ADV	
−	3日	★ Rachet & Clank PlayStation2 the Best	SCEJ	3,000円	ADV	
122	3日	ロボコップ~新たなる危機~	タイタスジャパン	6,800円	ACT	
−	10日	剣豪2 PlayStation2 the Best	元気	3,000円	ACT	
−	10日	カルドセプトセカンドエキスパンション PlayStation 2 the Best	セガ	3,000円	TAB	
−	10日	Rez PlayStation 2 the Best	セガ	3,000円	SHT	
−	10日	THE BEST タカラモノ チョロQHG2	タカラ	2,980円	RAC	
124	10日	スロッターUPコア 炎打!巨人の星	ドラート	4,200円	SLG	
−	10日	★ Best Collection いなか暮らし~南の島の物語~	ビクターインタラクティブソフトウエア	2,800円	ADV	
−	10日	★ Best Collection ボクは小さい	ビクターインタラクティブソフトウエア	2,800円	A・ADV	
125	17日	とらかぶっ! だーっしゅ!!	ウェルメイド	6,800円	ADV	
125	17日	とらかぶっ! だーっしゅ!! でらっくすぱっく	ウェルメイド	7,800円	ADV	
127	17日	F1 キャリアチャレンジ	エレクトロニック・アーツ	6,800円	RAC	
128	17日	新ベストプレープロ野球	エンターブレイン	6,800円	SLG	
129	17日	実況パワフルプロ野球10	コナミ	6,980円	SPT	
130	17日	ボンバーマンランド2	ハドソン	5,980円	ACT	
131	17日	マージ−MARGINAL− ~あの時の遠い約束を~	プリンセスソフト	6,800円	ADV	
131	17日	マージ−MARGINAL− ~あの時の遠い約束を~（初回限定版）	プリンセスソフト	7,800円	ADV	
132	17日	ファーストKiss☆物語（ストーリーズ） 通常版	ブロッコリー	7,800円	ADV	
132	17日	ファーストKiss☆物語（ストーリーズ）スペシャルCD同梱版	ブロッコリー	8,800円	ADV	
133	17日	ヴァーチャル・ビュー R.C.T. エイゾープレイ	ポニーキャニオン	3,800円	ETC	
134	17日	ヴァーチャル・ビュー 根本はるみ エイゾープレイ	ポニーキャニオン	3,800円	ETC	
135	17日	ヴァーチャル・ビュー MEGUMI エイゾープレイ	ポニーキャニオン	3,800円	ETC	
136	17日	キノの旅−the Beautiful World−	メディアワークス	4,800円	ADV	
−	24日	★ BLACK／MATRIX Ⅱ ベスト版	NECインターチャネル	2,900円	S・RPG	
137	24日	True Love Story Summer Days, and yet...	エンターブレイン	6,800円	SLG	
138	24日	想いのかけら-Close to-	キッド	6,800円	ADV	
139	24日	EVE burst error PLUS	ゲームビレッジ	6,800円	ADV	
139	24日	EVE burst error PLUS 初回限定版	ゲームビレッジ	9,800円	ADV	
140	24日	首都高バトル01	元気	6,800円	RAC	
141	24日	テニスの王子様 Smash Hit!	コナミ	6,800円	SPT	
141	24日	テニスの王子様 Smash Hit!（限定版）	コナミ	6,800円	SPT	
142	24日	SOCOM:U. S. NAVY SEALs	SCEJ	8,800円	SHT	通信 CERO18
143	24日	SIMPLE2000シリーズ Vol.33 THE ジェットコースター~遊園地をつくろう!~	D3パブリッシャー	2,000円	SLG	
144	24日	★ SIMPLE2000シリーズ Vol.34 THE 恋愛ホラーアドベンチャー~漂流少女~	D3パブリッシャー	2,000円	ADV	
145	24日	★ スロッターUPコア2 豪打!ミナミの帝王	ドラート	4,200円	SLG	
146	31日	★ 悪代官2 -妄想伝-	グローバル・A・エンタテインメント	6,800円	SLG	
−	31日	★ グローバル・ザ・ベスト悪代官	グローバル・A・エンタテインメント	2,800円	SLG	
147	31日	K-1 WORLD GRAND PRIX THE BEAST ATTACK!	コナミ	5,800円	SPT	
148	31日	まほろまてぃっく 萌っと≠きらきらメイドさん。	コナミ	6,800円	SLG	
148	31日	まほろまてぃっく 萌っと≠きらきらメイドさん。（限定版）	コナミ	9,800円	SLG	
150	31日	★ GUILTY GEAR XX #RELOAD	サミー	3,980円	F・ACT	
−	31日	★ Fighter Pad GUILTY GEAR XX #RELOAD CUSTOM	サミー	2,980円	周辺機器	
151	31日	★ スペースインベーダー アニバーサリー	タイトー	1,480円	SHT	
152	31日	魔界転生	D3パブリッシャー	6,800円	ACT	
153	31日	機動戦士ガンダムSEED	バンダイ	6,800円	SHT	
154	上旬	モノポリー ~めざせっ!!大富豪人生!!~	トミー	6,800円	TAB	
155	下旬	プライベートナース −まりあ−	データム・ポリスター	6,800円	ADV	
156	下旬	SAKURA~雪月華~	プリンセスソフト	7,000円	ADV	
156	下旬	SAKURA~雪月華~（初回限定版）	プリンセスソフト	8,800円	ADV	
157	未定	R-TYPE FINAL	アイレムソフトウェアエンジニアリング	5,800円	SHT	CERO12
158	未定	ロックマンX7	カプコン	5,800円	ACT	
159	未定	極落雀 PREMIUM	デジキューブ	3,800円	PUZ	
160	未定	めざましテレビ~10th Anniversary~ きょうのわんこ	デジキューブ	5,800円	SLG	
		2003年8月				
161	7日	★ REAL SPORTS プロ野球	エンターブレイン	6,800円	SPT	
162	7日	恐怖新聞【平成版】 怪奇!心霊ファイル	コナミ	6,800円	ADV	
−	7日	サイレントヒル2 最期の詩（コナミ ザ ベスト）	コナミ	2,800円	ADV	
−	7日	真魂斗羅（コナミ ザ ベスト）	コナミ	2,800円	ACT	
163	7日	ワールドサッカーウイニングイレブン7	コナミ	6,980円	SPT	
164	7日	バスケリアン	ジョルダン	6,800円	SPT	
165	7日	オールスター・プロレスリングⅢ	スクウェア・エニックス	7,800円	SPT	
166	7日	ガチンコプロ野球	ナウプロダクション	6,800円	SPT	
167	7日	★ デッド トゥ ライツ	ナムコ	6,800円	A・ADV	CERO18
168	7日	サモンナイト3	バンプレスト	6,800円	S・RPG	
169	14日	★ SIMPLE2000シリーズ アルティメット Vol.10 ラブ★ソングス♪	D3パブリッシャー	2,000円	SLG	
170	14日	★ SIMPLE2000シリーズ アルティメット Vol.9 爆走!マンハッタン ~RUNABOUT3neoAGE~	D3パブリッシャー	2,000円	ACT	
171	21日	★ サイドワインダーV	アスミック・エース エンタテインメント	6,800円	ACT	
171	21日	★ サイドワインダーV フライトBOX	アスミック・エース エンタテインメント	7,980円	ACT	
172	21日	激闘プロ野球 水嶋新司オールスターズVSプロ野球	セガ	6,980円	SPT	
173	21日	★ PROJECT MINERVA Professional	D3パブリッシャー	5,800円	ACT	
008	28日	あいかぎ ~ぬくもりとひだまりの中で~	NECインターチャネル	7,200円	ADV	
174	28日	十二国記~紅蓮の標 黄塵の路~	コナミ	6,800円	S・RPG	
175	28日	機甲兵団J-PHOENIX2 序章篇（アニメDVD同梱版）	タカラ	4,800円	ACT	
176	28日	SIMPLE2000シリーズ Ultimate Vol.11 ワンダバスタイル 突撃!みっくす生JUICE「ワンダバスタイルDXみっくすパック」	D3パブリッシャー	6,800円	ADV	
177	28日	★ 花火百景	日本アミューズメント放送	4,800円	SLG	
178	未定	★ カルディナルアーク ~混沌の封札~	アイディアファクトリー	6,800円	TAB	
179	未定	★ DEF JAM VENDETTA	エレクトロニック・アーツ	6,800円	F・ACT	
180	未定	SEGA-AGES2500 Vol.1 ファンタシースター	3Dエイジス	2,500円	RPG	
181	未定	SEGA-AGES2500 Vol.2 モナコGP	3Dエイジス	2,500円	RAC	
182	未定	SEGA-AGES2500 Vol.3 ファンタジーゾーン	3Dエイジス	2,500円	SHT	
183	未定	白中探険部(しらちゅうたんけんぶ)	タイトー	6,800円	ADV	
184	未定	モンスターファーム4	テクモ	6,800円	SLG	
185	未定	サンライズ ワールド ウォー From サンライズ英雄譚	バンダイ/サンライズインタラクティブ	6,800円	RPG	
		2003年9月				
186	11日	新世紀エヴァンゲリオン 綾波育成計画 With アスカ補完計画	ブロッコリー	6,800円	SLG	
187	未定	★ 少女義経伝	ウェルメイド	4,800円	ADV	
187	未定	★ 少女義経伝 特別版（仮）	ウェルメイド	6,800円	ADV	
188	未定	★ サッカー監督采配シミュレーションFORMATION FINAL	コナミ	6,800円	SLG	
189	未定	ゴールデンアックス（仮）	3Dエイジス	2,500円	ACT	
190	未定	スペースハリアー（仮）	3Dエイジス	2,500円	SHT	
		2003年10月				
191	2日	★ 天外魔境Ⅱ MANJI MARU	ハドソン	未定	RPG	
192	2日	デ・ジ・キャラットファンタジー	ブロッコリー	7,800円	ADV	
193	未定	トランスフォーマー	タカラ	未定	ACT	
194	未定	ゼノサーガ エピソードI リローディッド[力への意志]	ナムコ	未定	RPG	
		2003年11月				
195	未定	鬼武者 無頼伝	カプコン	未定	ACT	
196	未定	キャッスルヴァニア（仮）	コナミ	未定	ACT	
		2003年12月				
197	未定	Kunoichi -忍-	セガ	未定	ACT	
		2003年初夏以降				
198	初夏	D→A（仮）	トンキンハウス	未定	ETC	
199	今夏	学園ヘヴン BOY'S LOVE SCRAMBLE!	NECインターチャネル	6,800円	ADV	
200	今夏	Catan	カプコン	無料	TAB	通信
201	今夏	グレゴリーホラーショー	カプコン	未定	A・ADV	
202	今夏	夏夢夜話	キッド	6,800円	ADV	
203	今夏	凱歌の号砲・エアランドフォース	コーエー	6,800円	SLG	
204	今夏	SUPER TRUCKS（スーパートラックス）	サクセス	5,800円	RAC	
205	今夏	ビストロ・きゅーぴっと2	サクセス	未定	SLG	
205	今夏	ビストロ・きゅーぴっと2 特別版（仮）	サクセス	未定	SLG	
207	今夏	ドラッグ オン ドラグーン	スクウェア・エニックス	未定	RPG	
208	今夏	★ Hungry Ghosts	SCEJ	6,800円	ADV	
209	今夏	DARK Angel~バンパイアの黙示録~	ソフトマックス	6,800円	RPG	

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2003年初夏以降				
210	今夏	イースI・II エターナルストーリー	デジキューブ	6,800円	RPG	
210	今夏	イースI・II エターナルストーリー 限定版	デジキューブ	9,800円	RPG	
211	今夏	北へ。~Diamond Dust~	ハドソン	未定	ADV	
212	今夏	ラーゼフォン 蒼穹幻想曲	バンダイ	未定	ADV	
213	今夏	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001(仮)	プレイモア	未定	F・ACT	
214	今夏	焼肉奉行 ボンファイア!	メディアエンターテイメント	4,800円	ACT	
215	今秋	★ 007 エブリシング・オア・ナッシング(仮)	エレクトロニック・アーツ	未定	ACT	
216	今秋	メダル オブ オナー~ライジングサン~	エレクトロニック・アーツ	未定	SHT	
217	今秋	D.C.P.S. ~ダ・カーポ~ プラスシチュエーション	角川書店/CIRCUS	未定	ADV	
218	今秋	玻璃ノ薔薇(ガラスノバラ)	カプコン	未定	ADV	
219	今秋	マーク・オブ・クリィ(The Mark of Kri)	カプコン	6,800円	ACT	CERO15
220	今秋	魔界英雄記 マキシモ ~マシンモンスターの野望~	カプコン	未定	ACT	
221	今秋	COOL GIRL	コナミ	未定	A・ADV	
222	今秋	★ 冒険少年クラブ画報(仮)	ジョルダン	6,800円	ADV	
223	今秋	零~紅い蝶~	テクモ	未定	A・ADV	
224	2003年冬	★ ハリー・ポッター クィディッチ・ワールドカップ(仮)	エレクトロニック・アーツ	未定	ACT	
225	2003年冬	★ ロード・オブ・ザ・リング/王の帰還	エレクトロニック・アーツ	未定	A・ADV	
226	2003年冬	AIRFORCE DELTA BLUE WING KNIGHTS(仮)	コナミ	6,800円	SHT	
227	2003年冬	SEVEN SAMURAI 20XX	サミー	未定	ACT	
228	2003年冬	ソニック ヒーローズ	セガ	未定	ACT	
229	2003年冬	★ ダビつく3 ダービー馬をつくろう!	セガ	未定	SLG	
230	2003年冬	★ プロ野球チームをつくろう!2003	セガ	未定	SLG	
231	2003年冬	TAISEN① 将棋	毎日コミュニケーションズ	未定	TAB	通信
232	2003年冬	TAISEN② 囲碁	毎日コミュニケーションズ	未定	TAB	通信
233	2003年冬	TAISEN③ 麻雀	毎日コミュニケーションズ	未定	TAB	通信
234	2003年冬	TAISEN④ ソルジャー ~企業戦士将棋~	毎日コミュニケーションズ	未定	TAB	通信
235	年内	ララ・クロフト トゥームレイダー 美しき逃亡者	アイドス・インタラクティブ	未定	A・ADV	
236	年内	★ 一撃殺虫!!ホイホイさん	コナミ	未定	ACT	
237	年内	侍2	スパイク	未定	A・ADV	
238	年内	R:RACING EVOLUTION	ナムコ	未定	RAC	
239	年内	F ~ファナティック~	プリンセスソフト	未定	ADV	
240	年内	W ~ウィッシュ~	プリンセスソフト	未定	ADV	
241	年内	★ 夏色小町【一日千夏】(初回限定版)	プリンセスソフト	7,800円	ADV	
241	年内	★ 夏色小町【一日千夏】	プリンセスソフト	6,800円	ADV	
242	年内	φなる・あぷろーち	プリンセスソフト	未定	ADV	
243	年内	★ LostPassage ~失われた一節~	プリンセスソフト	6,800円	ADV	
243	年内	★ LostPassage ~失われた一節~ 【初回限定版】	プリンセスソフト	7,800円	ADV	
244	年内	SHADOW TOWER ABYSS(シャドウタワー アビス)	フロム・ソフトウェア	6,800円	RPG	
245	年内	機甲兵団J-PHOENIX II(仮)	タカラ	未定	ACT	
		2004年3月				
246	未定	鬼武者3	カプコン	未定	ACT	
		今冬				
247	今冬	バイオハザード アウトブレイク	カプコン	未定	未定	通信 PSBB
248	今冬	★ 探偵学園Q(仮)	コナミ	未定	未定	
249	今冬	グランツーリスモ4(仮)	SCEJ	未定	未定	PSBB
		2004年				
250	2004年内	FireFighter F.D.18(仮)	コナミ	未定	ACT	
251	2004年内	Metal Gear Solid 3 Snake Eater	コナミ	未定	ACT	
252	2004年内	★ らぶどる~Lovely Idol~	プリンセスソフト	未定	未定	
253	2004年内	★ World's end	プリンセスソフト	未定	未定	
		発売日未定				
254	未定	TRANSWORLD SURF	アタリ	6,800円	SPT	
255	未定	ザ・ダンジョン・オブ・ドルアーガ(仮)	アリカ	未定	未定	通信 PSBB
256	未定	聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト	未定	未定	
257	未定	峠のバトル(仮)	エクゼコ・デベロップメント	未定	RAC	
258	未定	フレンズ~青春の輝き~	NECインターチャネル	6,800円	ADV	
259	未定	★ SSX3(仮)	エレクトロニック・アーツ	未定	ACT	
260	未定	★ NBAライブ2004(仮)	エレクトロニック・アーツ	未定	SPT	
261	未定	★ シムピープル バスティン・アウト(仮)	エレクトロニック・アーツ	未定	未定	
262	未定	★ タイガーウッズ PGA TOUR 2004(仮)	エレクトロニック・アーツ	未定	SPT	
263	未定	★ ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド(仮)	エレクトロニック・アーツ	未定	RAC	
264	未定	★ FIFAサッカー2004(仮)	エレクトロニック・アーツ	未定	SPT	
265	未定	★ マッデンNFLスーパーボウル2004(仮)	エレクトロニック・アーツ	未定	SPT	
266	未定	徹萬 免許皆伝(てつまん めんきょかいでん)(仮)	加賀テック	未定	TAB	
267	未定	auto modellista U.S.-tuned	カプコン	4,800円	RAC	通信
268	未定	アローン・イン・ザ・ダークーザ・ニューナイトメアー	カプコン	6,800円	ADV	
269	未定	レッド デッド リボルバー	カプコン	未定	SHT	
270	未定	首都高バトルオンライン(仮)	元気	未定	RAC	通信 PSBB
271	未定	★ ウイニングポスト6	コーエー	6,800円	SLG	
272	未定	決戦3(仮)	コーエー	未定	SLG	
273	未定	ゼルドナーシルト2(仮)	コーエー	未定	S・RPG	
274	未定	タイトル未定(監督シミュレーション版ウイニングイレブン)	コナミ	未定	SLG	
275	未定	マクファーレン モンスターズ(仮)	コナミ	未定	F・ACT	
276	未定	ベルセルク(仮)	サミー	未定	未定	
277	未定	1 on 1 Government(ワンオンワン ガバメント)	ジョルダン	未定	SPT	
278	未定	ドラゴンクエストVIII	スクウェア・エニックス	未定	RPG	
279	未定	ハイパーツアー	スリーディ	5,800円	SLG	
280	未定	アレックスキッドのミラクルワールド(仮)	3Dエイジス	2,500円	ACT	
281	未定	ゲイングランド(仮)	3Dエイジス	2,500円	ACT	
282	未定	タントア~ル(仮)	3Dエイジス	2,500円	TAB	
283	未定	V.R. ~バーチャレーシング~(仮)	3Dエイジス	2,500円	RAC	
284	未定	ファンタシースターII ~還らざる時の終わりに~(仮)	3Dエイジス	2,500円	RPG	
285	未定	ファンタシースター ~千年紀の終りに~(仮)	3Dエイジス	2,500円	RPG	
286	未定	ベア・ナックル 怒りの鉄拳(仮)	3Dエイジス	2,500円	ACT	
287	未定	ボナンザブラザーズ(仮)	3Dエイジス	2,500円	ACT	
288	未定	ラストブロンクス/東京番外地(仮)	3Dエイジス	2,500円	F・ACT	
289	未定	Altered Beast(仮)	セガ	未定	A・ADV	
290	未定	KOUMA/降魔(仮)	セガ	未定	A・ADV	
291	未定	サクラ大戦5 Action(仮)	セガ	未定	ACT	
292	未定	サクラ大戦5 ~さらば愛しき人よ~	セガ	未定	ADV	
293	未定	サクラ大戦物語	セガ	未定	ADV	
294	未定	桜姫錦絵巻(仮)	セガ	未定	ACT	
295	未定	どろろ(仮)	セガ	未定	A・ADV	
296	未定	ラン ライク ヘル(仮)	タイタスジャパン	未定	SHT	
297	未定	EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	未定	TAB	
298	未定	BREAKER	テクモ	未定	ACT	
299	未定	AXIS	ナムコ	未定	未定	
300	未定	3Dフライトシューティング(仮)	ナムコ	未定	SHT	PSBB
301	未定	ゼノサーガ エピソードII(仮)	ナムコ	未定	RPG	
302	未定	タイムクライシス3	ナムコ	未定	SHT	
303	未定	★ 天外魔境III NAMIDA	ハドソン	未定	RPG	
304	未定	ボンバーマン・オンライン	ハドソン	未定	ACT	
305	未定	機動戦士ガンダム(仮)	バンダイ	未定	未定	通信
306	未定	機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙編	バンダイ	未定	ACT	
307	未定	★ ドラゴンボールZ2(仮)	バンダイ	未定	F・ACT	
308	未定	F-1(仮)	ビデオシステム	未定	RAC	
309	未定	モエかん~萌えっ娘島へようこそ~	プリンセスソフト	未定	ADV	
–	未定	チャットコン	ホリ	4,980円	周辺機器	
310	未定	ネットワークプロレスリング(仮)	ユークス	未定	SPT	通信
311	未定	バットマン外伝 ~復讐の誓い~	ユービーアイ ソフト	6,800円	A・ADV	
312	未定	ワールド・ネバーランド3(仮)	リバーヒルソフト	未定	SLG	
–	未定	GT FORCE Pro	ロジクール	オープン	周辺機器	
313	未定	ソウルサーフィン(仮)	童	未定	ACT	

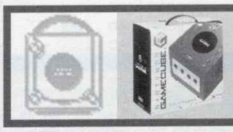


プレイステーション

※写真はPS Oneのパッケージです。

PS本体データ
●ソニー・コンピュータエンタテインメント●1994年12月3日発売
●オープン価格(実勢価格8,000円前後/発売時は39,800円)
●同梱物/コントローラ(×1)、ACコード、AVコード、印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2003年6月				
–	19日	新DX億万長者ゲーム ~作って!売って!大儲け!~	タカラ	4,800円	TAB	
–	19日	SLOT! PRO8~島娘30&花伝説25~	日本テレネット	5,200円	SLG	
–	19日	ご当地ハローキティ すごろく物語	バンダイ	4,800円	TAB	
–	26日	★ ロックマン5 ブルースの罠!?(PSone Books)	カプコン	1,800円	ACT	
–	26日	★ ロックマン6 史上最大の戦い!!(PSone Books)	カプコン	1,800円	ACT	
401	26日	遙かなる時空(とき)の中で 盤上遊戯	コーエー	4,800円	TAB	
401	26日	遙かなる時空(とき)の中で 盤上遊戯 プレミアムBOX	コーエー	6,800円	TAB	
–	26日	ヒカルの碁 平安幻想異聞録(コナミ ザ ベスト)	コナミ	2,800円	ADV	
402	26日	SuperLite 1500シリーズ A5 A列車で行こう5	サクセス	1,500円	SLG	
403	26日	SuperLite 1500シリーズ Neo ATLAS	サクセス	1,500円	SLG	
404	26日	NARUTO ーナルトー 忍の里の陣取り合戦	バンダイ	5,800円	TAB	
405	3日	★ SuperLite 1500シリーズ 大阪(なにわ)湾岸バトル	サクセス	1,500円	RAC	
–	10日	THE BEST タカラモノ DX人生ゲームIV	タカラ	2,800円	TAB	
406	24日	ザ・ドッグマスター	ヴィジット	5,800円	QIZ	
–	24日	ヴァンダルハーツII~天上の門~(PSone Books)	コナミ	1,800円	S・RPG	
–	24日	ヴァンダルハーツ~失われた古代文明~(PSone Books)	コナミ	1,800円	S・RPG	
–	24日	テニスの王子様(PSone Books)	コナミ	1,800円	ADV	
407	24日	★ SuperLite 1500シリーズ A列車で行こうZ めざせ!大陸横断	サクセス	1,500円	SLG	
408	24日	★ SuperLite 1500シリーズ Carnage Heart EZ	サクセス	1,500円	SLG	
409	24日	★ SuperLite 1500シリーズ Neo ATLAS II	サクセス	1,500円	SLG	
–	24日	メタルスラッグ(PSone Books)	プレイモア	1,980円	SHT	
		2003年8月				
–	7日	GROOVE ADVENTURE RAVE 未完の秘石(コナミ ザ ベスト)	コナミ	2,800円	RPG	
–	7日	GROOVE ADVENTURE RAVE 悠久の絆(PSone Books)	コナミ	1,800円	RPG	
–	7日	ポリスノーツ(PSone Books)	コナミ	1,800円	ETC	
410	28日	★ Major Wave シリーズ アーケードヒッツ ウルフファング	ハムスター	1,500円	SHT	
411	28日	★ Major Wave シリーズ アジト	ハムスター	1,500円	SLG	
		2003年夏				
412	今夏	Sister Princess 2 PREMIUM FAN DISC(仮)	メディアワークス	未定	ADV	
		発売日未定				
413	未定	なげっと~激録!プルプル商店街~(仮)	アクティアート	未定	ACT	
414	未定	ジャレココレクション	ヴィアール・ワン	4,800円	ETC	
415	未定	BLACK/MATRIX 00	NECインターチャネル	未定	S・RPG	
416	未定	アローン・イン・ザ・ダークーザ・ニューナイトメアー	カプコン	5,800円	ADV	
417	未定	ARKS1000 ~目指せ!究極の召喚士~(仮)	クレフインベンション	未定	ADV	
418	未定	私立鳳凰学園 SWEET HEART組	J・ウイング	3,800円	SLG	
419	未定	私立鳳凰学園 NATURAL HEART組	J・ウイング	3,800円	SLG	
420	未定	私立鳳凰学園 PURE HEART組	J・ウイング	3,800円	SLG	
421	未定	バーチャルリモコン(ヘリバートI)	スリーディ	5,800円	SLG	
422	未定	Q極クイズ こたえてプリ~ズ	Tears	未定	PUZ	
423	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定	ADV	
424	未定	LOVE GAME'S PLUS ~かなり対戦テニス~	Tears	未定	SPT	
425	未定	タイブレーク	バディ	未定	SPT	
426	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	5,800円	SLG	
427	未定	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	3,800円	SHT	



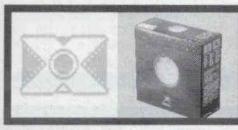
ニンテンドーゲームキューブ

※写真はバイオレットカラーのパッケージです。
※他にオレンジとブラック、シルバーがあります。

GC本体データ
●任天堂●2001年9月14日発売
●19,800円(発売時は25,000円)
●同梱物/コントローラ(×1)、ACアダプタ 印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2003年6月				
–	19日	魔法のパンプキン ~アンとグレッグの大冒険~	エム・ティー・オー	6,800円	ACT	
–	19日	ソニックアドベンチャーDX	セガ	6,980円	ACT	
–	19日	ENTER THE MATRIX	バンダイ	6,800円	ACT	CERO15
–	20日	GT cube ジーティーキューブ	エム・ティー・オー	6,800円	RAC	
–	21日	★ ニンテンドーゲームキューブ+ゲームボーイプレーヤー「エンジョイプラスパック」	任天堂	19,800円	本体	
501	26日	Viewtiful Joe	カプコン	6,800円	ACT	
502	27日	★ トニーホークス プロスケーター3	サクセス	5,800円	SPT	
503	27日	どうぶつの森e+	任天堂	6,800円	ETC	
504	下旬	モノポリー ~めざせっ!! 大富豪人生!!~	トミー	6,800円	TAB	
		2003年7月				
505	3日	auto modellista U.S.-tuned	カプコン	4,800円	RAC	通信
506	10日	Vラリー3	アタリ	5,800円	RAC	
507	10日	ハドソンセレクションVol.1 キュービック ロードランナー	ハドソン	3,000円	PUZ	
508	10日	ハドソンセレクションVol.2 スターソルジャー	ハドソン	3,000円	SHT	
509	11日	カービィのエアライド	任天堂	5,800円	ACT	
510	11日	ケロケロキングDX	バンダイ	6,800円	ACT	
511	17日	実況パワフルプロ野球10	コナミ	6,980円	SPT	
512	17日	チャリンコヒーロー	バンプレスト	6,800円	RAC	
–	18日	ニンテンドーゲームキューブ SDカードアダプタ	任天堂	未定	周辺機器	
513	18日	ポケモンチャンネル ~ピカチュウといっしょ!~	ポケモン/任天堂	5,800円	ETC	
514	25日	F-ZERO GX	任天堂	5,800円	RAC	
515	31日	ルパン三世 ー海に消えた秘宝ー	アスミック・エース エンタテインメント	6,800円	ADV	
516	31日	ボンバーマンランド2	ハドソン	5,980円	ACT	
517	未定	ドラえもん みんなで遊ぼう!ミニドランド	エポック社	6,800円	ACT	
		2003年8月				
518	7日	BIOHAZARD CODE:Veronica 完全版	カプコン	4,800円	A・ADV	
519	7日	★ バイオハザード コレクターズボックス	カプコン	19,800円	A・ADV	
520	8日	ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル	スクウェア・エニックス/任天堂	6,800円	RPG	
521	8日	ドラゴンドライブ ディマスターズショット	バンダイ	6,800円	SHT	
522	21日	激闘プロ野球 水嶋新司オールスターズVSプロ野球	セガ	未定	SPT	
523	29日	テイルズ オブ シンフォニア	ナムコ	6,800円	RPG	
		2003年9月				
191	25日	★ 天外魔境II MANJIMARU	ハドソン	未定	RPG	
525	未定	マリオゴルフ ファミリーツアー	任天堂	未定	SPT	
		2003年夏以降				
526	今夏	Dead Phoenix	カプコン	未定	ACT	
527	今夏	牧場物語 ワンダフルライフ	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定	SLG	
528	今秋	★ 007 エブリシング・オア・ナッシング(仮)	エレクトロニック・アーツ	未定	ACT	

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2003年夏以降				
529	今秋	ジャイアントエッグ～ビリー・ハッチャーの大冒険～	セガ	未定	ACT	
530	今秋	ファンタシースターオンライン エピソード3 カードレボリューション	セガ	6,980円	TAB	
531	今秋	機動戦士ガンダム（仮）	バンダイ	未定	ACT	
532	今秋	ポケモンコロシアム	ポケモン／任天堂	6,800円	ETC	
533	2003年冬	★ ハリー・ポッター クィディッチ・ワールドカップ（仮）	エレクトロニック・アーツ	未定	ACT	
534	2003年冬	★ ロード・オブ・ザ・リング／王の帰還	エレクトロニック・アーツ	未定	A・ADV	
535	2003年冬	killer7	カプコン	未定	ADV	
536	2003年冬	Metal Gear Solid The Twin Snakes	コナミ	未定	ACT	
537	2003年冬	ソニック ヒーローズ	セガ	未定	ACT	
229	2003年冬	★ ダビつく3 ダービー馬をつくろう!	セガ	未定	SLG	
539	2003年冬	1080° シルバーストーム	任天堂	未定	SPT	
540	2003年冬	マリオテニス GC（仮）	任天堂	未定	SPT	
541	年内	メダロットGC（仮）	ナツメ	未定	RPG	
238	年内	R：RACING EVOLUTION	ナムコ	未定	RAC	
542	年内	カスタムロボ for GAMECUBE（仮）	任天堂	未定	RPG	
543	年内	ピクミン2（仮）	任天堂	未定	ETC	
544	年内	マリオカートGC（仮）	任天堂	未定	RAC	
545	年内	マリオパーティ5（仮）	任天堂	未定	ETC	
546	年内	ワリオワールド GC（仮）	任天堂	未定	ACT	
547	年内	ちびロボ!	バンダイ	未定	未定	
		発売日未定				
548	未定	★ シムピープル バスティン・アウト（仮）	エレクトロニック・アーツ	未定	未定	
549	未定	ガチャフォース	カプコン	未定	ACT	
550	未定	biohazard4	カプコン	未定	A・ADV	
551	未定	クラッシュ・バンディクー4 さくれつ!魔神パワー	コナミ	未定	ACT	
552	未定	バーチャファイタークエスト（仮）	セガ	未定	未定	
553	未定	スターフォックス(仮)	任天堂	未定	SHT	
303	未定	★ 天外魔境Ⅲ NAMIDA	ハドソン	未定	RPG	
555	未定	★ ハドソンセレクションVol.3 高橋名人の冒険島	ハドソン	3,000円	ACT	
556	未定	★ ハドソンセレクションVol.4 PC原人	ハドソン	3,000円	ACT	

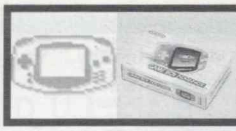


Xbox

※写真は通常版のものです。
※ほかにスケルトン仕様の特別限定版（5万台）も39,800円で発売されました。

Xbox本体データ
●マイクロソフト
●2002年2月22日発売●24,800円（発売時は34,800円）
●同梱物／コントローラ（×1）、ACコード、AVコード、印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2003年6月				
－	12日	メック アサルト	マイクロソフト	6,800円	ACT	通信
－	19日	ENTER THE MATRIX	バンダイ	6,800円	ACT	CERO15
601	26日	DINO CRISIS 3	カプコン	6,800円	A・ADV	CERO15
－	26日	DINO CRISIS 3 リミテッド・ボックス	カプコン	26,800円	本体	CERO15
602	26日	C.A.T ～サイバーアタックチーム～	メディックス	6,800円	SLG	
		2003年7月				
603	3日	ヒットマン：サイレントアサシン	アイドス・インタラクティブ	6,800円	A・ADV	
604	17日	BLOODY ROAR extreme	ハドソン	6,800円	ACT	
605	17日	MotoGP URT2 Online Challenge	マイクロソフト	6,800円	RAC	通信
606	未定	レイクマスターズ	カプコン	6,800円	SLG	
		2003年8月				
607	7日	戦闘妖精雪風～妖精の舞う空～	アクアシステム	5,800円	SHT	
608	7日	レンタヒーローNo.1	クールクール	5,800円	RPG	
609	7日	Midtown Madness3（ミッドタウン マッドネス 3）	マイクロソフト	6,800円	RAC	通信
610	未定	CIRCUS DRIVE	カプコン	6,800円	RAC	
		2003年夏以降				
611	今夏	エグザスケルトン	キキ	未定	ACT	
612	今夏	ピストロ・きゅーぴっと2	サクセス	未定	SLG	
612	今夏	ピストロ・きゅーぴっと2 特別版（仮）	サクセス	未定	SLG	
613	今夏	ぷらすぷらむ2	TAKUYO	6,800円	PUZ	通信
614	今秋	ルーンブリッド	TAKUYO	未定	S・RPG	
615	2003年冬	ソニック ヒーローズ	セガ	未定	ACT	
616	2003年冬	デッド オア アライブ オンライン	テクモ	未定	F・ACT	
617	2003年冬	加奈～いもうと～	バンサーソフトウェア	6,800円	ADV	
618	年内	MASTER SLAVE	TAKUYO	未定	RPG	
238	年内	R：RACING EVOLUTION	ナムコ	未定	RAC	
619	年内	ブレイクダウン	ナムコ	未定	A・ADV	
620	年内	RAIDEN FIGHTERS Evolution	ニューワールドシステム	未定	SHT	通信
621	年内	Crimson Skies: High Road to Revenge	マイクロソフト	未定	ACT	
622	年内	戦場の出前持ち	マイクロソフト	未定	ACT	
623	年内	トゥルーファンタジー ライブオンライン	マイクロソフト	未定	RPG	通信
624	年内	フィッシング ライブオンライン	マイクロソフト	未定	SPT	通信
625	年内	Brute Force	マイクロソフト	未定	ACT	
		発売日未定				
626	未定	真・女神転生 NINE（ネットワーク対応版）	アトラス	未定	RPG	通信
627	未定	鉄騎大戦	カプコン	未定	ETC	通信
628	未定	イルブリード	クールクール	未定	ADV	
629	未定	ダイナマイト刑事2	クールクール	未定	ACT	
630	未定	ブルースティンガー プレミアムカット	クールクール	未定	ACT	
631	未定	精霊石 ルーンブリッドⅡ（仮）	クールネットエンタテインメント	未定	S・RPG	
632	未定	TOP ANGLER2（仮）	シムス	未定	SPT	
633	未定	スパイクアウト エクストリーム（仮）	セガ	未定	ACT	通信
634	未定	segaGT2002 Apend Disk（仮）	セガ	未定	RAC	
635	未定	segaGT2002 Online（仮）	セガ	未定	RAC	通信
636	未定	DEAD OR ALIVE code:Cronus	テクモ	未定	未定	
637	未定	NINJA GAIDEN	テクモ	未定	A・ADV	
638	未定	キングダムアンダーファイア：ザ・クルセイダーズ	バンタグラム	未定	SLG	通信
639	未定	GAIA BLADE	フロム・ソフトウェア	未定	SLG	通信
640	未定	レリクス	ボーステック	未定	ADV	
641	未定	Amped 2	マイクロソフト	未定	SPT	
642	未定	Tao Feng: Fist of the Lotus（タオフェン）	マイクロソフト	未定	F・ACT	
643	未定	Project Gotham Racing 2	マイクロソフト	未定	RAC	通信
644	未定	HALO 2	マイクロソフト	未定	ADV	通信
645	未定	魔牙霊（Magatama）	マイクロソフト	未定	ACT	
646	未定	みらくるしょっと	メディアリュウム	未定	未定	通信
647	未定	山佐Digiクロス（仮）	ヤマサエンタテインメント	未定	SLG	通信

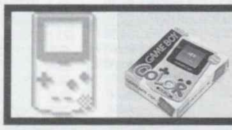


ゲームボーイアドバンス

※写真は通常パッケージのものです。
※このほかにKOFバージョンなどがあります。

GBA本体データ
●任天堂
●2001年3月21日発売（※SP:2003年2月14日発売）
●8,800円（発売時は9,800円）（※SP:12,500円）
●同梱物／単三乾電池（×2本）、印刷物（※SPは充電式のみ）

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2003年6月				
－	12日	モンスターゲート 大いなるダンジョン ～封印のオーブ～	コナミ	4,800円	RPG	
－	20日	メタルマックス2改	ナウプロダクション	4,800円	RPG	
－	20日	MOTHER 1+2	任天堂	4,800円	RPG	
701	27日	みんなの飼育シリーズ ぼくのカブト・クワガタ	エム・ティー・オー	4,800円	SLG	
702	27日	サイバードライブゾイド～機獣の戦士ヒュウ～	トミー	5,800円	ETC	
702	27日	サイバードライブゾイド～機獣の戦士ヒュウ～ 玩具同梱版	トミー	9,980円	ETC	
－	27日	カードeリーダー+	任天堂	4,800円	周辺機器	
－	下旬	am3アダプター	am3	2,800円	周辺機器	
－	下旬	am3ブランク・キャラクタースマートメディア	am3	2,300円	周辺機器	
－	下旬	am3ブランク・スマートメディア	am3	2,000円	周辺機器	
		2003年7月				
703	3日	みんなでぷよぷよ お買い得版	セガ	3,800円	PUZ	
704	4日	ハチエモン	ナムコ	4,800円	ACT	
705	11日	ハムスターパラダイス ピュアハート	アトラス	4,800円	SLG	
706	11日	なかよしペットアドバンスシリーズ④ かわいい仔犬 ミニ～わんこと遊ぼう!!～	エム・ティー・オー	4,800円	SLG	
707	11日	GET ～ボクのムシつかまえて～	ケムコ	4,800円	ADV	
708	11日	スーパーマリオアドバンス4	任天堂	4,800円	ACT	
709	17日	★ コロッケ!2～闇のバンクとバン女王～	コナミ	4,980円	RPG	
710	17日	ボクらの太陽	コナミ	4,980円	RPG	
711	17日	ソニック ピンボールパーティ	セガ	4,800円	TAB	
712	18日	ミッキーとミニーのマジカルクエスト 2	カプコン	4,800円	ACT	
713	18日	メタルマックスリターンズ改	ナウプロダクション	4,800円	RPG	
714	18日	ドラゴンドライブ ワールドDブレイク	バンプレスト	4,800円	RPG	
715	24日	シャイニング・ソウルⅡ	セガ	5,980円	RPG	
716	25日	真・女神転生 デビルチルドレン パズルdeコール!	アトラス	4,800円	PUZ	
717	25日	Onimusha Tactics	カプコン	4,800円	S・RPG	
718	25日	トップギア・ラリーSP	ケムコ	4,800円	RAC	
719	25日	★ わんニャンどうぶつ病院 ～☆動物のお医者さん育成ゲーム☆～	TDKコア	4,800円	SLG	
720	25日	名探偵コナン 狙われた探偵	バンプレスト	4,800円	A・ADV	
721	未定	仔犬といっしょ!	カルチャーブレーン	4,800円	ETC	
722	未定	ハムスター倶楽部4 ～しげっち大脱走～	ジョルダン	4,800円	ADV	
		2003年8月				
723	1日	アラジン	カプコン	4,800円	ACT	
724	1日	★ 幻想魔伝最遊記 ～叛逆の闘神太子～	デジタルキッズ	5,800円	ADV	
725	1日	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	4,800円	RPG	
726	1日	ポケモンピンボール ルビー&サファイア	ポケモン／任天堂	4,800円	TAB	
727	7日	DUEL MASTERS（デュエル・マスターズ）	タカラ	4,800円	TAB	
728	7日	ボボボーボ・ボーボボ マジで!!? 真拳勝負（しんけんバトル）	ハドソン	4,800円	ETC	
729	8日	スーパーロボット大戦 D	バンプレスト	5,800円	S・RPG	
		2003年9月				
730	未定	★ 探偵学園Q ～名探偵はキミだ!～	コナミ	未定	ACT	
731	未定	★ 魔探偵ロキRAGNAROK	J・ウイング	未定	RPG	
732	未定	伝説のスタフィー2（仮）	任天堂	4,800円	ACT	
		2003年夏以降				
733	今夏	お買い得シリーズ 「麻雀コレクション」	カルチャーブレーン	4,800円	TAB	
734	今夏	メープルランドの「魔法屋さん」（仮）	カルチャーブレーン	4,800円	ADV	
735	今夏	新約 聖剣伝説	スクウェア・エニックス	未定	RPG	
736	今秋	★ シルバニアファミリー5（仮）	エポック社	未定	ADV	
737	今秋	★ わがまま☆フェアリー ミルモでポン! ～対戦まほうだま～	コナミ	未定	PUZ	
738	今秋	サンリオピューロランド オールキャラクターズ	トミー	4,800円	ETC	
739	2003年冬	★ ハリー・ポッター クィディッチ・ワールドカップ（仮）	エレクトロニック・アーツ	未定	ACT	
740	2003年冬	★ ロード・オブ・ザ・リング／王の帰還	エレクトロニック・アーツ	未定	A・ADV	
741	2003年冬	ソニック バトル	セガ	未定	ACT	
742	年内	まみむめ☆もがちょ たこボール	アイディアファクトリー	4,800円	PUZ	
743	年内	真・女神転生 デビルチルドレン 氷の書	アトラス	未定	RPG	
744	年内	真・女神転生 デビルチルドレン 炎の書	アトラス	未定	RPG	
745	年内	マリオ&ルイージRPG	任天堂	未定	RPG	
746	年内	マリオゴルフ GBA（仮）	任天堂	未定	ETC	
		発売日未定				
747	未定	ブレンダーブロス	インフォグラムジャパン	5,200円	ACT	
748	未定	まじこね	ソフトマックス	4,800円	PUZ	
749	未定	ゲームボーイミュージック（仮）	任天堂	6,800円	ETC	
750	未定	★ ドンキーコングカントリー（仮）	任天堂	未定	ACT	
751	未定	MOTHER 3（仮）	任天堂	未定	RPG	
752	未定	★ マリオ&ドンキーコング（仮）	任天堂	未定	ACT	
753	未定	マリオテニス GBA（仮）	任天堂	未定	ETC	
754	未定	メトロイド ゼロミッション（仮）	任天堂	未定	ACT	
755	未定	メタルスラッグアドバンス	プレイモア	未定	SHT	



ゲームボーイカラー

※写真は通常パッケージのものです。
※このほかにマリオバージョンなどがあります。

GB本体データ
●任天堂
●1998年12月21日発売
●6,800円(発売時は8,900円)
●同梱物／印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		発売日未定				
801	未定	ドラえもんのスタディボーイ ～かんじよみかきマスター～	小学館	3,980円	ETC	



スワンクリスタル／ワンダースワンカラー

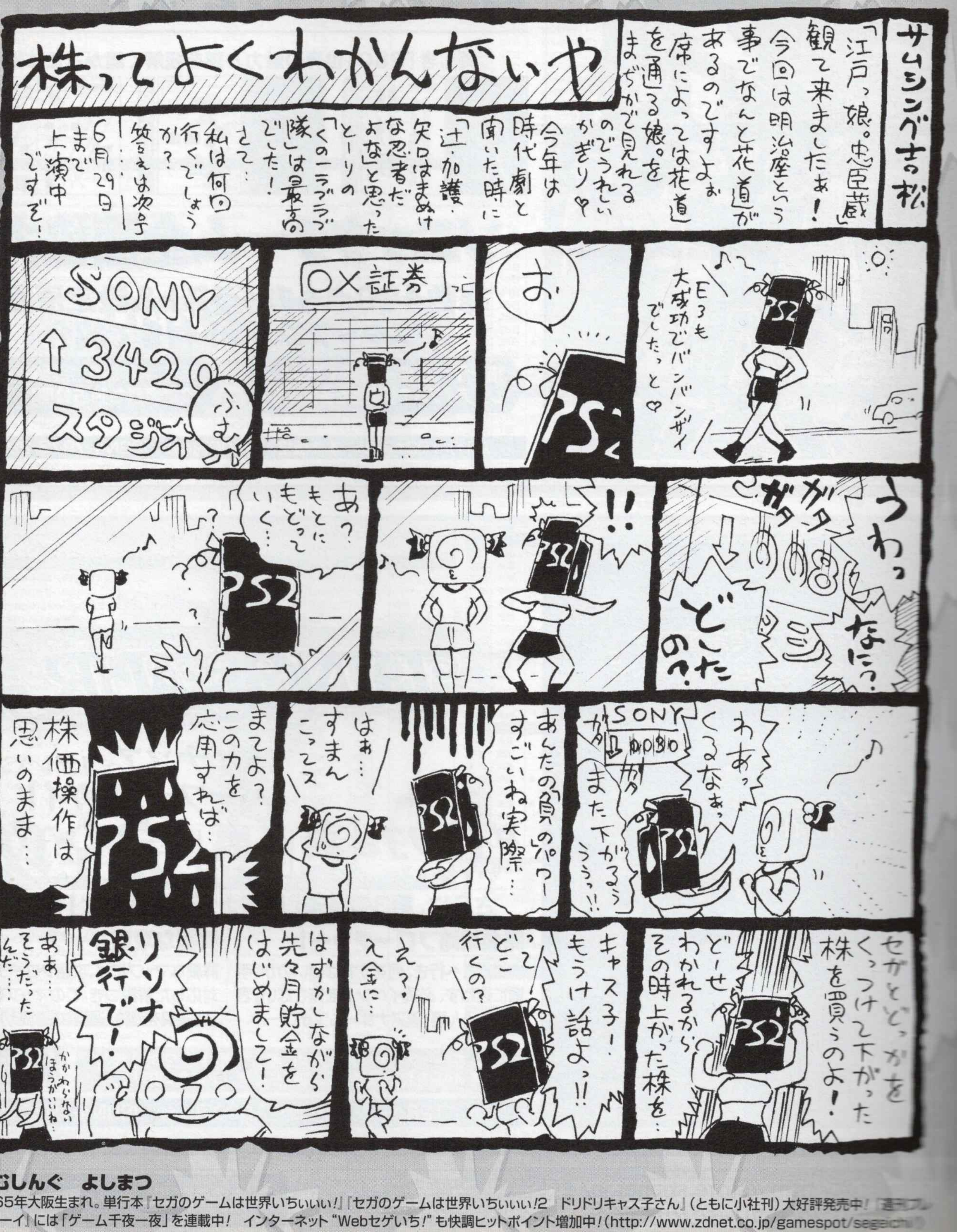
※写真はスワンクリスタルのものです。

WS本体データ
●バンダイ
●2000年12月9日発売（※スワンクリスタル：2002年7月12日発売）
●4,800円（※発売時は6,800円）（スワンクリスタル：7,800円）
●同梱物／単三乾電池（×1本）、印刷物

No.	日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	備考
		2003年7月				
901	17日	スーパーロボット大戦COMPACT3	バンプレスト	4,800円	S・RPG	
		2003年8月				
902	未定	ロックマン エグゼ N1バトル	カプコン	4,800円	ETC	
		発売日未定				
903	未定	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア・エニックス	未定	RPG	

第168回 サムシング吉松劇場

サムシング先生がキャラデザを担当した『学園戦記ムリョウ』が地上波に降臨！ 毎週木曜19：00〜、NHK教育で放映中！



さむしんぐ よしまつ
1965年大阪生まれ。単行本『セガのゲームは世界いちぃぃい!』『セガのゲームは世界いちぃぃい!2 ドリドリキャス子さん』（ともに小社刊）大好評発売中！「週刊プレイボーイ」には「ゲーム千夜一夜」を連載中！ インターネット"Webセゲいち!"も快調ヒットポイント増加中！（http://www.zdnet.co.jp/gamespot/segeichi/）

黒川文雄のブラック・リターン

ジョーカー



セガは単独再建を目指し、新社長に開発畑上がりの小口氏を就けたが、合併騒動に巻き込まれていたナムコは前期大幅黒字を発表。「太鼓の達人」シリーズは、当初見込みの6.5倍にもなる52万本を販売したとか。ナムコの高木社長は「欧米のゲームソフト市場でのシェア拡大をするために合併を提案した」とのことだが、今後はどうなる？

巻頭トピックス「とんだ茶番」というコラムは痛快な内容だった。セガの御用雑誌だったら、とても書けない内容だが、そういう意味でドリマガのスタンスは評価に値する。ゲーム雑誌＝(イコール)メーカーの御用聞き雑誌と位置づけている当方の価値観からすれば、『ドリマガ』には間違いなくジャーナリズムが存在する。セガ、サミー、ナムコの(合併劇の)件は、もはやコメントするまでもないが、要は各社の都合と株主という資本主義の思惑とが先行し、消費者(この場合はプレイヤーという本来のお客さん)不在のパワーゲームに終始したために起こった事件というわけだ。そんな経緯を経て、5月19日(月)、セガから驚くべき発表――まったく新しい経営体制が発表された。当方への第一報は、友人からの携帯メールであった。メールの表題は「セガ新体制」……だったが、メールの内容を見てびっくりしたのは言うまでもない。なんと新社長に「旧ＡＭ3研(※黒川在職当時)の小口部長」であったからだ。現在はヒットメーカーを率いている小口社長だが、小口さんは当方がセガ在職時代に大変お世話になった方である。当時の僕はＡＭ2研に所属していたが、昼食は、当時のＡＭ3研の小口部長の部屋で毎日のようにご一緒させていただいた。小口さんは、非常に気さくで、立場などは気にせず、お互いにくだらない冗談を言い合っていたものだ。また組織を超えて、いろいろなことを教えてくれた。おそらく今も、小口さんは全然変わっていないような気がする。というのも、先日、新社長発表の日にメールを送信した。メールの内容は、当然ながら新社長就任のお祝い的なことだったのだが、一方で当方がデジキューブを辞めることのお知らせもさせていただいた。おそらく、新社長就任のお祝いのメールは山ほど来ているだろうし、そんなメールにいちいち返信していたら時間がいくらあっても足りないはずで、別に返信を期待していたわけでもなかった。ところが週明けの26日に、小口さんからメールが返ってきた。内容は僕の今後を慮ってくれており、また機会があれば仕事をしましょう……という文面だった。エライ人だなぁ……と思った。辞めた人間には、こういうメールって、なかなか書けないものなのに。やっぱり人の上に立つ人は違う……と改めて感じてしまった。セガにいた頃から思っていたことだが、小口さんはスタッフをうまくコントロールすることに長けていたと思う。おそらく本人はあまり意識していないのだろうが、新企画のゲーム開発案件などで相談に来たスタッフは、知らず知らずのうちに小口さんの手のなかで泳いでいる……ということがよくあったと思う。商品(ゲーム)そのものを見る目が確かであったことはもちろんだが、小口さんの「ギャンブラー」としてのもう1つの側面も大きかったのだろう。あくまでも遊びの1つとしてギャンブルを楽しんでいたように思う。何かを見極める「勘」のようなものとでも言えばいいだろうか。そういった側面は、のちに「ダービーオーナーズクラブ」や「ダーツバー」などの開発にも生かされていたように感じる。また、小口さんの下で研鑽を積んだメンバーが分社化された中にもたくさんいる。いつも笑顔で、スタッフの面倒見のいいオヤブン……それが小口さんの印象だ。今回のセガの新社長就任は、小口さんならばやってくれるのでは……と思わせてくれる。しかし、セガ全体は非常に大きな会社なので、心配な面もある。だが、そこはひとつ、全力でがんばっていただきたいと思う。今でも憶えているのは、ある日、小口部長がムラサキ色のスーツを着ているのを見たときだ。まるで映画「バットマン」に出てくるジャック・ニコルソン扮する「ジョーカー」という感じだった(笑)。「ジョーカー」……あるの本に拠れば「道化者」「トランプ-カード、どのマークにも属さない番外の札。切り札」などと書かれている。最後(？)にして最高の切り札となるよう、小口新社長に期待したいと思う。

くろかわふみお●ゲーム業界関係者。「この号が出ている頃には会社辞めてますね……。本当にどうなっているのだろうか。心配なことばかりだ。しかし、まあ、前に進むしかないからねぇ。一緒に働いてくれる奇特な人、募集中」。

エンタメ業界 今号の▶ ニュースヘッドライン This Issue's News Head Line 5/17→6/4

アトラスは5月23日、同社の筆頭株主となったタカラと家庭用ゲーム部門を統合すると発表。「両社合わせて265億円程度の売上高を2年後には350億円規模にしたい」とか。アトラス復活はあるか？

1 48時間で消滅するDVD

米娯楽・メディア大手ウォルト・ディズニーは5月18日までに、利用開始から48時間だけ鑑賞できる特別な加工を施したDVDを8月から米国内のビデオレンタル市場で試験導入すると発表した。この技術はニューヨーク市内のベンチャー企業と、米複合企業ゼネラル・エレクトリック(GE)のプラスチック部門が共同開発したもの。このDVDは普通のプレーヤーやDVD機能の付いたパソコン、ゲーム機などで再生できる一方、パッケージから取り出して酸素に触れると、48時間後にデータが読み取れなくなる化学的な加工を施している。レンタル事業に使えば、利用者は返却の手間が省けるうえ、使い込まれて傷ついたディスクを借り受ける恐れがなくなるなど利点が多い。また業者側はレンタル商品の管理が楽になる。GE幹部は「DVD市場を変え得る画期的技術だ。世界的に普及させたい」としている。(YAHOO！　5／19)

2 テレビとネットが楽しめる端末を試作

KDDIは、NHK放送技術研究所と協力、携帯電話でテレビが見られるようにする技術開発の一環として、地上波デジタル放送とインターネットの情報サービスを融合して楽しめる実験用携帯端末を開発した。年末から一部地域で地上波デジタル放送が始まるのに合わせ、実証実験も始める計画。目玉の機能として地震など緊急時に端末の「待ち受け画面」が自動的に緊急ニュース放送の画面に切り替わる、目覚ましサービスを実現させた。この端末は縦90ミリ、横144ミリ、厚さ58ミリで5月22～25日までNHK放送技術研究所の一般公開でも展示する。バッテリー駆動時間が約1時間と短いが、実証実験までには端末をひと回り小型化するなどして改善を図る。ただし商用化の時期は未定。基本的には画面の上半分にテレビ、下半分にネット情報などを表示。番組の詳細情報をネットから取り出したり、同じ番組を見ながら友人と文字入力によるチャットができる。目覚ましサービスは通信機能によってテレビを自動的にスタートさせるもの。災害情報だけでなく、好きなスポーツ選手が活躍した時などに自動で画面が出るようにすることも可能で、「月額数百円の情報サービスとして展開可能」としている。(夕刊フジ　5／20)

3 FPSに視覚能力向上の効果

アクションゲームが各種の視覚能力向上に効果的との研究結果が発表された。米ニューヨーク州ロチェスター大学のダフネ・バベリア氏が、科学誌「ネイチャー」への書簡で明らかにしたもの。バベリア氏はC・ショーン・グリーン氏と4つの実験を実施。その結果、半年間にわたり週数回ビデオゲームで遊んだ人は、ゲームをしない人と比べ、複雑な視覚情報をより簡単に捉えられることがわかったという。また、ゲーム「Medal of Honor」を使い、初心者を10時間練習させた結果、視覚の処理能力に向上が認められた。バベリア氏は、「アクションゲームでは(新たな敵の発見、発見した敵の追跡、攻撃回避など)多種多様なタスクを同時にこなすことを強いられるため、視覚認識の3つの異なる側面の限界が広がる」としている。(YAHOO！　5／29)

4 あの3DOが米破産法の適用を申請

ゲームパブリッシャーの米3DOが、北カリフォルニアの連邦破産裁判所に会社更正法(米国破産法チャプター11)の適用を申請した。今後は事業を維持しながら、会社または資産の売却先を探す。同社は、PS2/GC/Xboxなど家庭用ゲーム機向けとPC用のゲームソフトをリリースしている。「Army Men」「High Heat Baseball」などが看板ゲームとなっているが、ゲーム市場の競争激化から、その人気も衰退気味。売り上げが下降する中、5月13日には少なくとも50人の人員削減を発表すると共に、他の企業との合併の可能性を示唆していた。3DOは、Electric Artsの創業者の一人であるTrip Hawkins氏が、1990年にビデオゲーム用ハードウエアを開発する企業として設立した。ゲーム以外に音楽、画像、ビデオも扱えるマルチメディア対応の3DO規格を提唱。1994年には松下電器から同規格に対応した「Fz-1 REAL」が、32ビットゲーム機のトップバッターとして登場して話題となった。だが、5万円を超える価格、対応ソフトの少なさから、ゲーム市場では苦戦を強いられる。その後、3DOは64ビット高速画像処理技術「M2」を発表したが、3DO市場を立て直すことはできずに、ゲームパブリッシャーの道を歩み始めた。(YAHOO！　5／30)

5 今度は「デビル…」が映画化

カプコンと映画配給大手のギャガ・コミュニケーションズは6月2日、カプコンの人気ゲームソフト「デビル メイ クライ」を実写で映画化することで基本合意したと発表した。ギャガは米ハリウッドの映画製作会社と共同で2005年にも製作を開始し、全世界での公開を目指す。どの映画製作会社と組むかは未定。カプコンにとって自社ゲームソフトの映画化は3作目。ドイツのコンスタンティン社が製作し、2002年に全世界で公開された「バイオハザード」は168億円の興行収入を記録。また、現在ギャガを通じて仏製作会社メトロポリタンが2004年末から2005年に公開の予定で「鬼武者」の映画化を進めている。カプコンはゲームソフトの映画化について、「自社では製作費用がかからず、映画製作会社が稼いだ利益の5%を確保できる」(同社 徳丸敏弘氏)ことから、収益性の高い事業と受け止めている。ギャガは、日本のゲームソフトやアニメーションが世界的に人気が高いのを背景に、日本のゲームソフトを映画化する事業を新たな収益源に育てる方針。ギャガが映画の粗筋を作成し、それを基に欧米の映画製作会社に脚本、配役、製作などを委託する。ナムコとも「鉄拳」の映画化で提携しており、同映画は年内にも公開される予定。(LYCOS　6／2)

メディア情報局

映画、アニメ、DVD、そして攻略本から小説まで幅広く紹介していく『メディア情報局』。ゲームミュージックコーナーのHiro師匠のインタビューも見逃すな！

MOVIE PICK UP
最新映画情報
もっとシネMORE



6月7日より公開　マトリックス　リローデッド
丸の内ルーブルほか全国松竹・東急系にて公開

4年の沈黙を破り続編がついに登場！ 人類最後の砦ザイオンを守ろうと全力を注ぐネオたち反乱戦士と人工知能の全面戦争。超人パワーを身につけたネオの、その言葉どおりの戦いぶりがとにかく圧巻！ 新しいVFX技術"バーチャル撮影"で作りだした、ネオが時速320キロで空を飛ぶシーン、増殖したエージェント・スミス100人との戦い、カー・チェイスシーンなど、またまたぶっ飛ぶ映像を見せてくれる。さらに深まる世界観にもハマることうけあいだ。



☆製作年:2003年
☆製作国:アメリカ
☆監督：ラリー&アンディ・ウォシャウスキー兄弟
☆制作：ジョエル・シルバー
☆出演：キアヌ・リーブス
ローレンス・フィッシュバーン
キャリ=ニアン・モス
モニカ・ベルッチほか
☆配給：ワーナー・ブラザーズ映画

6月21日より公開　ソラリス
日比谷映画ほか全国東宝洋画系にて公開

作家スタニスワフ・レムの名作「ソラリスの陽をもとに」を、監督スティーヴン・ソダーバーグ、製作ジェームス・キャメロン、主演ジョージ・クルーニーで取り組んだ意欲作。妻の自殺に責任を感じ、もう一度妻と彼女の愛を取り戻したいと切望している精神科医クリス。彼は親友の依頼で訪れた、謎に満ちた惑星ソラリスで、信じられない体験をする。愛をテーマに、深遠なストーリーを紡いでいく。派手な特殊効果はないが、編集や音楽面で職人技が光る！



☆制作年：2002年
☆制作国：アメリカ
☆監督・脚本：スティーヴン・ソダーバーグ
☆出演：ジョージ・クルーニー
ナターシャ・マケルホーン
ジェレミー・ディヴィス
ヴィオラ・ディヴィスほか
☆配給：20世紀フォックス

BOOKS PICK UP
攻略本・コミック・小説
ゲーム書籍からエンターテイメントまで

今なお色あせない、懐かしのヒーローが大集合！



画集　手塚治虫SFヒーロー画集
6月下旬発売予定／4,800円（税別）／パイオニアLDC／7,000部限定生産

リニューアルしたTVアニメが絶賛放送中の「鉄腕アトム」を始め、ロック、ビッグX、マグマ大使、ミクロイドS、トリトン、どろろと百太郎、ブラック・ジャックなどの手塚ヒーローたちが勢ぞろい。手塚治虫ファンはもちろん、少年漫画創世記の資料的な意味合いも大きいこの1冊。当時、胸を躍らせて手塚漫画を読んでいた大人たちはもちろん、現代の漫画しか知らない今の子供たちも見てほしい。



コミック　第2次スーパーロボット大戦α　アンソロジーコミック（1）鋼鉄の雄叫び
6月25日発売／780円（税別）／エンターブレイン

PS2で今年3月に発売された最新作「第2次スーパーロボット大戦α」のアンソロジーコミック。こいでたく、蜂文太、はやま真、風樹みずきなどの豪華作家陣によって、ゲーム中で活躍したキャラやメカが縦横無尽に暴れ回る！ カバーイラストはファンタジーイラストの巨匠、木村明広氏が担当。



小説　月姫　アンソロジーノベル②
6月20日発売予定／640円（税別）／エンターブレイン

突如として現れた大人気タイトル「月姫」のアンソロジーノベル第2巻。ファミ通文庫作家陣に加え、他社で活躍中、または期待の新人などのメンバーが執筆。イラストは同人での活動が盛んな末影氏、池上竜也氏、ゆうろ氏などが担当する。新作の発表やアニメ版完成の前に、必ずチェックしておこう。

DVD PICK UP 最新&激安DVD

話題のDVDをPIC KUP!

海上に浮かぶ幽霊船で海難救助隊が体験する恐怖!

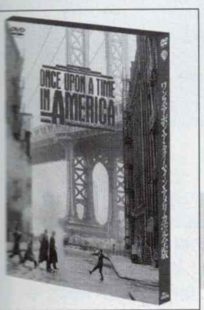


新作 ゴーストシップ 特別版
7月4日発売/2,980円(税別)

ワーナー・ホーム・ビデオ

●監督:スティーヴ・ベック
●出演:ガブリエル・バーン、ジュリアナ・マルグリース、ロン・エルダードほか
●映像特典:メイキング(約15分)、アントニア・グラーザ号の秘密(約6分)、ミュージック・クリップ "Not Falling" by Mudvayne(約4分)、オリジナル劇場予告編ほか。

40年以上前に消息を絶ち、海を漂流している豪華客船を海難救助隊が発見。捜査に乗り出すが、怪異現象と恐怖が彼らに襲いかかる。血しぶきが吹き飛ぶ戦慄の冒頭、そして静かな恐怖と壮絶なドラマに目が離せなくなるVFXホラー大作。

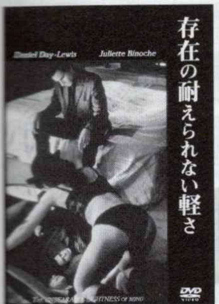


新作 ワンス・アポン・ア・タイム・イン・アメリカ 完全版
7月4日発売/2,980円(税別)

ワーナー・ホーム・ビデオ

●監督・脚本:セルジオ・レオーネ
●出演:ロバート・デ・ニーロ、ジェームズ・ウッズ、ジェニファー・コネリーほか
●映像特典:ドキュメンタリー ワンス・アポン・ア・タイム:セルジオ・レオーネ(約20分)、オリジナル劇場予告編

マカロニ・ウェスタンの巨匠セルジオ・レオーネが、ニューヨークを舞台に、ユダヤ系ギャングの少年たちの少年期、青年期、老年期を描く壮大なアメリカ叙事詩。公開時より本編25分長いディレクターズカット版、豪華な映像特典つきで登場。



特価 存在の耐えられない軽さ
発売中/2,500円(税別)

ワーナー・ホーム・ビデオ

●監督:フィリップ・カウフマン
●原作:ミラン・クンデラ
●出演:ダニエル・デイ・ルイス、ジュリエット・ビノシュほか
●映像特典:オリジナル劇場予告編

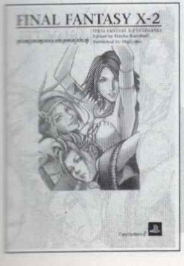
'68年、プラハ。無類の女好きの脳外科医トマスは、真面目な女性テレーザと結婚するが、一方で奔放な画家サビーナとも関係を結んでいた。"プラハの春"を生きた1人の男と2人の女性の、矛盾に満ちた男女の関係を知的に描く人間ドラマ。



コミック コミック アンジェリーク Blanshe Vol.3

6月下旬発売予定/1,100円(税別)/コーエー

SFCからの歴史を持つ女性向SLG「アンジェリーク」のコミック。総勢15人の作家を起用し、シリアスな恋愛路線はもちろん、ギャグやラブコメ、4コマなどバラエティーに富んだ描き下ろし作品を200ページを超える大ボリュームでお届け。カバーイラストは、前巻に引き続いて橘皆無氏が担当!



攻略本 ファイナルファンタジーX-2 ULTIMANIA

発売中/1,800円(税別)/デジキューブ

ご存じ、究極の攻略本ともいえる"アルティマニア"の「FF X-2」版。シナリオ攻略やデータ解析はもちろん、1週目で100%達成の方法や隠しダンジョン、サブイベントガイドなどを余すところなく掲載。同じ内容で、パインのフィギュアがついた携帯ストラップを同梱した特別版も、2,000円で同時発売される。



特価 TAXi <期間限定生産>
6月18日発売/2,500円(税別)

ポニー・キャニオン

●監督:ジェラール・ピレス
●脚本・製作:リュック・ベッソン
●出演:サミー・ナセリ、フレデリック・ディーファンタルほか

先日、第3弾が公開された、リュック・ベッソン・プロデュースの痛快カー・アクション。改造しまくった「プジョー406」をかっ飛ばすタクシー運転手ダニエルと運転ができない刑事エミリアンが手を組んで、ドイツの強盗団を追う!



特価 アナザヘヴン <期間限定版>
6月18日発売/2,500円(税別)

ポニー・キャニオン

●監督:飯田譲治
●出演:江口洋介、市川実和子、原田芳雄ほか
●映像特典:メイキング、SFXサーチ、劇場予告編、特報、TVスポット

今夏の話題作『ドラゴンヘッド』の飯田譲治監督が、手掛けたSFサスペンス。東京で連続猟奇殺人事件が発生。犯人は被害者の首を切り落とし、脳を料理して食うのだ。刑事2人が事件の謎に挑むが、得体の知れない"ナニカ"に追いつめられていく……。



特価 シックス・センス コレクターズ・エディション <期間限定生産>
6月18日発売/2,500円(税別)

ポニーキャニオン

●監督・脚本:M・ナイト・シャマラン
●出演:ブルース・ウィリス、ハーレイ・ジョエル・オスメント、トニ・コレット
●映像特典:もうひとつのエンディング"を含む未公開4シーン、スタッフ・キャスト、インタビューほか

第6の感覚を持って生まれたため見たくないものが見えてしまう少年と、彼を救おうとする精神科医を描くスリラー。シャマラン監督の実質上のデビュー作にして、映画の中に隠された謎や心に沁みるストーリーの秀逸さでリピーターが続出した大ヒット作。



特価 イル・ポスティーノ
6月21日発売/2,500円(税別)

ブエナビスタ

●監督:マイケル・ラドフォード
●出演:フィリップ・ノワレ、マッシモ・トロイージ、マリア・グラッツィア・クチノッタほか

美しい小島に亡命してきた20世紀を代表するチリの詩人ネルーダ。彼と知り合った貧しく純粋な青年マリオが成長する様子をユーモアを交えてつづる。これが遺作となったマリオ役のトロイージとネルーダ役のノワレの名演が深く心に残る感動の秀作。

ジャンル別人気ランキング

MOVIE 5/15~5/22 興行通信社

順位	タイトル
1	シカゴ ●GAGA/HUMAX ●4週目
2	めぐりあう時間たち ●アスミック・エース/松竹 ●NEW
3	TAXi3 ●アスミック・エース ●NEW
4	X-MEN2 ●20世紀FOX ●3週目
5	サラマンダー ●東宝東和 ●NEW
6	ロード・オブ・ザ・リング 二つの塔 ●ヘラルド/松竹 ●13週目
7	名探偵コナン 迷宮の十字路(クロスロード) ●東宝 ●5週目
8	あずみ ●東映 ●2週目
9	メイド・イン・マンハッタン ●UIP ●2週目
10	ボイス ●ブエナビスタ ●4週目

GAME BOOKS 5/16~5/31 書泉ブックタワー 7F

順位	書名
1	第2次スーパーロボット大戦αパーフェクトガイド ●ソフトバンクパブリッシング ●1,500円(税別) ●PS2
2	第2次スーパーロボット大戦α ザ・コンプリートガイド ●メディアワークス ●1,500円(税別) ●PS2
3	ファイナルファンタジーX-2 公式ファイナルガイド ●エンターブレイン ●1,500円(税別) ●PS2
4	ファイナルファンタジーXI 電撃の旅団編 -ヴァナ・ディール公式ワールドガイド-VOL.1 ●メディアワークス ●1,800円(税別) ●PS2/PC
5	秘神大戦~Tokyo・Noir・City~ ●エンターブレイン ●3,000円(税別) ●TRPG
6	それは舞い散る桜のように-希望編- ●星雲社 ●850円(税別) ●ノベル
7	超クソゲーremix ●太田出版 ●903円(税別) ●書籍
8	ファイナルファンタジーX-2 アルティマニア ●デジキューブ ●1,800円(税別) ●PS2
9	超昂天使エスカレイヤー 中巻 ●パラダイム ●860円(税別) ●ノベル
10	彩京ビジュアルワークス ポスターブック ●ワニマガジン ●2,500円(税別) ●画集

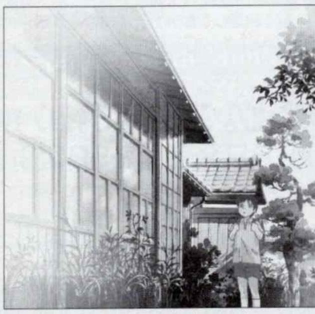
羊のうた 第一章

冬目景の珠玉の名作がついにアニメ化

独特の画風が人気の冬目景の代表作「羊のうた」が、全4巻のOVAシリーズで、ついにアニメ化。DVD-VIDEO&VC第1巻が現在発売中だ。

原作は吸血の奇病に冒された姉弟の運命を描いた人気コミック。実写映画やラジオドラマにもなっている話題作だ。アニメ版は「タッチ」や「キャプテン翼」などを手掛けた杉井ギサブロー監督のもと、細部にまでこだわった設定とデザインで製作。アニメ化は不可能と言われた「羊のうた」の世界観を再現している。

DVD-VIDEO初回限定特典は、冬目景描き下ろし大型ポストカードと特別仕様ライナーノート。



幼い頃の一砂。母親も奇病で死亡し、すでに発病していた姉と離されて育てられる。

何も知らされず、父親に捨てられたと信じていた一砂。だが、かつて住んでいた実家で姉・千砂と再会し、真実を知ることになる……。





一砂と同じ美術部に所属する八重樫葉。密かに好意を持っていた一砂に、絵のモデルを頼むが……(写真左)。十数年ぶりに再会した千砂。彼女も幼い頃から同じ病に冒されている(写真下)。



原作は全7巻発売中



原作コミックも好評発売中。幻冬舎のホームページで会員登録(無料)すると、壁紙のダウンロードができる。



OVA 羊のうた 第一章

●発売日:発売中(5月25日発売)●発売元:G-STATION●販売元:ケングルーヴ●価格:5,300円(税別)、品番:GSTN-29081●収録時間:約30分

VC RENTAL あり

STAFF◎原作:冬目景/監督・脚本・絵コンテ:杉井ギサブロー/キャラクターデザイン:瀬尾康博/音響監督:藤山房伸/音響制作:インターコミュニケーション/制作:マッドハウス/製作:羊のうた製作委員会(ケングルーヴ、インターコミュニケーションズ) ほか

公式サイト●http://www.groove.or.jp/anime/hitsuji/



STORY

幼い頃に母親を亡くした高城一砂は、父の友人・江田夫妻のもとで暮らしていた。ある日、同じ美術部の女生徒・八重樫葉の絵のモデルをしていた一砂は、突然倒れてしまう。そして、何かに導かれるように、かつて住んでいた家へと向う。そこでじつの姉・千砂と再会した一砂は、彼女から高城家の"病"について教えられる。その病とは、吸血鬼のように他人の血が欲しくなるという奇病だった。病が発病し発作に苦しむ一砂に、千砂は自らの血を与えようとする……。



高城千砂(CV:林原めぐみ)

十数年ぶりに再会した一砂の姉。幼い頃に吸血の奇病が発病したために、一砂と離されて父親とともに暮らしていた。病を発病した一砂に奇病のことを伝え、一緒に暮らすことをすすめる。一砂になにかを求めているが……。

高城一砂(CV:関 智一)



幼い頃に母親を亡くしたことがきっかけに家族から離され、父の友人のもとで暮らす高校生。そのため、自分は父親に捨てられたと思い込んでいる。突然、高城家に伝わる奇病が発病し、苦悩することになる。

周辺情報

2001年3月に劇場公開された実写版「羊のうた」のDVD-VIDEO(GRVE-28010/4,700円(税別))&VC(GRVE-35010/16,000円(税別))も好評発売中だ。主演は、一砂役に小栗旬、千砂役を加藤夏希など。公開当時は、原作が連載中だったため、映画オリジナル・ストーリーで描かれたラストには注目したい。



STORY

とある地方都市に住むごく普通の高校生・高城一砂は、奇妙な夢を見るようになってから体調の不良を感じていた。そんなある日、気になっていた同じ美術部の八重樫から絵のモデルを頼まれる。一砂は、その瞬間、気が遠くなるのを感じ、悪夢のイメージに襲われる。

NEW PROGRAM

ぽぽたん

●放送日：7月17日（木）●放送時間：00:30～●放送局：TBS系BS-i

人気PCゲーム「ぽぽたん」がテレビアニメに！

大人気美少女ゲーム「ぽぽたん」がラジオドラマに続き、7月17日（木）よりTBS系BS局BS-iで放送スタート。アニメ版完全オリジナル・ストーリーの恋愛コメディでお贈りする！

なお6月27日（金）には、放送に先駆けて先行版DVD-VIDEO「ぽぽたん 放送開始記念版 もうガマンできない～3姉妹のひ・み・つ♥」が、バンダイビジュアルよりリリース。こちらも要チェックだ！





原作は18禁恋愛ADVだった「ぽぽたん」だが、テレビシリーズでは、個性豊かで魅力的な3姉妹の姿をコミカルなハートフルファンタジーとして描かれている。放送開始まで待ちきれない人は、放送開始記念版でチェックしよう！

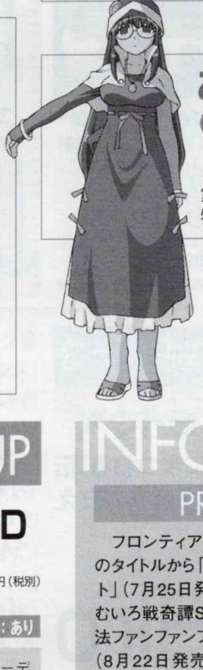


とにかく元気なみい。さまざまな問題を起こすトラブルメーカー（?）。



みぃ
CV：桃井はるこ

独自のセンスで突っ走る魔法少女オタクの三女。どこまでも明るく元気な少女。プニプニした感触のモノが大好き。



あい
CV：大原さやか

3姉妹の長女。メガネをかけたおっとりタイプ。家事一般はまったくダメ。特に、料理は壊滅的。



まい
CV：浅野真澄

ちょっと意地っ張りな次女。姉妹の中では仕切り担当。一見怖く見えるが、じつは一番繊細。



うなぎ CV：川澄綾子

あいが飼っている、ペットのフェレット。外出するときは、いつも帽子の中に隠している。



OVA ぽぽたん 放送開始記念版
もうガマンできない～3姉妹のひ・み・つ♥～

●発売日：6月27日発売予定●発売元：バンダイビジュアル●価格：2,800円（税別）●収録時間：19分●品番：BCBA-1665●10,000セット限定生産

原作：ぷちフェレット／監督：木村真一郎／シリーズ構成：花田十輝／キャラクター原案：ぽよよん♥ろっく／キャラクターデザイン：桜井はるか／製作：バンダイビジュアル／企画協力：ぽぽ家◎初公開プロモーション映像（約3～4分）、キャスト＆監督座談会を収録。"うなぎ"ぬいぐるみほか、豪華特典付き。

公式サイト●http://www.popotan.com/

ANIME DVD-VIDEO PICK UP



TV 機動戦士ガンダムSEED 4

●発売日：6月27日発売予定●発売元：バンダイビジュアル●価格：6,000円（税別）●品番：BCBA-1574●収録時間：96分

DVDレンタル：あり　VIDEOレンタル：あり

原作：矢立肇、富野由悠季／監督：福田己津央／キャラクターデザイン：平井久司◎MBS・TBS系で好評放送中の「ガンダム」シリーズ最新作。アークエンジェルが地球降下に入るなか、ザフト軍の攻撃を受けてしまう。艦を守るため、キラはストライクガンダムで出撃するが……。第13話から第16話を収録。ライナーノーツ封入。初回特典は特製トランプ。

CD PICK UP

ALBUM



●6月21日発売予定
●ビクターエンタテインメント
●1,500円（税別）
●全4トラック
●約25分収録
●VICL-61074

「機動戦士ガンダムSEED」
SUIT CD VOL.4　Miguel Ayman × Nicol Amarfi

「機動戦士ガンダムSEED」のキャラクターアルバム第4弾。カガリのイメージソング「暁の車」のほか、BGMやミニドラマを収録。初回版は平井久司がキャラクターを描き下ろしたスーツジャケット仕様。

ALBUM



●6月25日発売予定
●ランティス
●3,000円（税別）
●全94トラック
●約68分収録
●LACA-5185

日めくりCD
ギャラクシーエンジェルVol.3

ゲーム版の新作も発表された人気アニメ「ギャラクシーエンジェル」のカレンダーアルバム第3弾。7～9月分のトークやミニドラマなど、約90トラックを収録。オリジナルカレンダー付き。

INFORMATION

PRESENT



フロンティアワークスなどからから発売のタイトルから「ドラマCD セイント・ビースト」（7月25日発売予定）、「ドラマCD らいむいろ戦奇譚SP1」（発売中）、「ふしぎ魔法ファンファンファーマシィー DVD-BOX」（8月22日発売予定）、4人組のユニット「まるみえ☆みっくすJUICE」（7月25日発売）など、4作品の告知ポスターを各3名様にプレゼントします。賞品を希望する人は、ハガキに住所、氏名、欲しい商品番号などの必要事項を明記のうえ、下記のあて先までご応募ください。

あて先　〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-14 ソフトバンク パブリッシング（株）ドリマガ編集部「ポスタープレゼント」係（6月23日消印有効）

下記からお選びください

①ドラマCD「らいむいろ戦奇譚」SP1告知ポスター………3名様
②DVD「まるみえ☆みっくすJUICE」告知ポスター…………3名様
③ドラマCD「セイント・ビースト告知ポスター」…………3名様
④「ふしぎ魔法ファンファンファーマシィー」DVD-BOX告知ポター…………3名様



GAME MUSIC PICK UP
最新CD＆GM情報
新譜から伝説GMまで幅広くフォロー

ALBUM



発売中
2,136円（税別）
コナミミュージック
KOLA-34

GUITARFREAKS 9thMIX & drummania 8thMIX サウンドトラック

追加されたばかりの人気曲「月光蝶」「チカラ」などの新曲をすべて収録し、さらにプロダクションBGMやカバーされた楽曲まで網羅。ブックレットには、全楽曲の解説や「GET READY」のバンドスコアつき！

ALBUM



6月18日発売
2,600円（税別）
コナミミュージック
KOLA-35

「hummingbird」PARQUETS ～pop'n music Artist Collection～

「ポップンミュージック」でおなじみのメロディメーカー、片岡嗣実とふじのマナミによる、チョコレートポップス。夏リリースされる『ポップン10』の「Ping×Pong×Dash」が先行収録されている。

SINGLE



6月25日発売
1,143円（税別）
コナミミュージック
POCE-7308

樽木栄一郎 Debut Single『I'm a loser』 1stシングル

「ギターフリークス9thMIX」に曲を提供している樽木栄一郎が、「I'm a looser」でついにメジャーデビュー！　親しみやすいフレーズと心に残るハイトーンボイスを、ゲーセンだけでなく自宅でも。

ALBUM



6月18日発売
2,800円（税別）
サイトロン
SCDC-00280

想い出の還る場所 オリジナルサウンドトラック

ノスタルジックな夏の想い出をテーマとした恋愛ADV「想い出の還る場所」のサントラ。中瀬聡美の主題歌「true heart」「shining star」をフルコーラスで収録。ジャケットはてぃあ氏の描き下ろしだ。

ALBUM



6月18日発売
2,800円（税別）
サイトロン
SCDC-00279

OVAメモリーズオフ2nd サウンドコレクション

大人気の恋愛ADV「メモリーズオフ2nd」のOVA版のBGMを収録したサントラ。水樹奈々が歌う「Nocturn」のフルコーラスVer、千葉紗子と南里侑香のデュエット曲「Usual place」のショートVerも収録。

MAXI



6月18日発売
2,000円（税別）
サイトロン
SCDC-00269
CD-Extra

True Love Story Summer days,and yet… プレキャラクターシリーズVol.5 有森瞳美（CV:かかずゆみ）

「トゥルーラブストーリー」最新作のキャラクターマキシシングル第5弾。キャラクターソングをはじめ、BGM、モノローグ、さらにゲーム紹介ムービーを含めたCD-EXTRA仕様となっている。

LIVE



6月25日発売
3,800円（税別）
キングレコード
KICA-1297～8
2枚組

スーパーロボット魂2003 "春の陣" ライブCD

毎年恒例となった、ロボットアニメ主題歌ライブを収録したCD。今年は「機動戦士Zガンダム」の森口博子が初参加。水木一郎、影山ヒロノブ、高橋洋子などが、それぞれの持ち歌を熱唱しているのだ。

DORAMA



発売中
2,667円（税別）
デジキューブ
SSCX10094

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE "RADIO EDITION" ～Complete Version～ Vol.4

GBAで発売されて人気を呼んだ「FFT-A」のラジオドラマを収録したCD。完結編となる今作では、初回盤にスペシャルステッカーを封入。シリーズ4話購入特典のスリーブケースも一緒に手に入れよう。

GMコンポーザー伝説　伝説（レジェンド）♪＝3

文／安部理一郎（アセンブル）

ゲームミュージック界の巨匠を捕まえて、巨匠にまつわる"伝説"を追いかけていく！　第3回の今回は、セガを音楽で支え続けるHiro師匠の登場だ！



Hiro師匠

●ひろ　ししょう
株式会社ヒットメーカー
サウンド開発部　部長

1965年4月12日生まれ。A型、千葉県出身。'84年セガ入社。デビュー作はSC-3000版『ガールズガーデン』だが、当時はプログラマー。サウンドとしてのデビュー作は『ハングオン』で、『アウトラン』など鈴木裕作品の体感ゲームを担当。セガ分社化後はヒットメーカーのサウンド部長を務める。

音楽好きなパソコン少年だった

パソコンとバンドに明け暮れた日々

高校時代のHiro師匠は、音楽とパソコンを往復する生活を送っていた。

「最初のパソコンはVIC-1001という8ビットマシン。音が3和音＋ノイズ出るんだけど、当時はこれがすごかった」

この世代の宿命か、Hiro師匠も「マイコン」の洗礼を受けていたという。

「ソフトがない機種だったから、自分でゲームを作ってたね。『ベーマガ』や『Pio』に投稿して採用されたこともあった。そのうち九十九電機から数本が発売されたんだけど、セガに入ったらそのソフト買ってたヤツがいてね（笑）」

一方で、バンド活動にも精を出した。高中正義やカシオペアのコピーバンドで、当初はサイドギターを担当していたのだが、そのうちシンセの面白さに気づいて、発売直後のヤマハDX7を3年払いで購入。Hiro師匠は工業高校に在籍していたのだが、パソコンで勉強、趣味で音楽と、意外に優等生だった？

「いや、全部趣味（笑）。DX7買ったのも、プログラムができる音源ということで『俺のシンセはこれだ！』と。薄っぺらいマニュアルをボロボロになるまで読んで音色を作ったなあ」

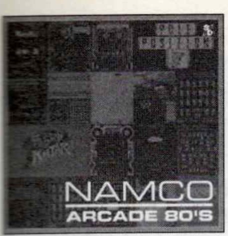
セガ入社。当初はプログラマー!?

自らがGMの歴史を切り拓いて行った世代である。何を聴いて「ゲームに曲を付けてみたい」と思ったのか。

「『ニューラリーX』だね。あれを聴いて「おお、ゲームの曲は新鮮な響きだ」と。あとは『マッピー』とか、ナムコ系の曲が好きだった」

'84年にセガ入社。同期は現ソニックチームの中裕司氏と、現セガ代表取締役の小口久雄氏。SC-1000用の『ガールズガーデン』は、中氏との合作だ（ともにプログラム担当）。サウンド志望なのになぜかプログラマとして配属されたのだが、プログラムも好きだったので嫌ではなかったという。

しかし、かの鈴木裕氏が『ハングオン』を作るにあたって「バンドっぽい曲がほしい」との希望を出し、それがきっ



今回の注目作

ALBUM **NAMCO ARCADE 80's**

発売中（5月21日）／2,800円（税別）／サイトロン／SCDC-00272

レジェンドシリーズを次々と復刻するサイトロンからまたまたうれしいアルバムが登場！　幻の初期バージョンBGMで知られる「ラリーX」や「スーパーパックマン」を始め、80年代にロケーションで稼働していた名作の数々が収録されている本アルバム。しかも、そのBGMの数々がどれも優れた名曲でありながら、今までCD化されなかった貴重なサウンドばかりで、当時の作品を遊んでいたファンにはたまらないだけではなく、また資料的価値としても高い作品だ。さらに、ボーナストラックとして「ポールポジションⅡ」「イシターの復活」「ワンダーモモ」の未使用曲を含め、パーフェクトレコーディングしているこだわりぶりも見逃せない！　レジェンドシリーズ恒例の、音源を収録してたゲーム資料満載のライナーノーツも健在！　泣、泣けます……。



我が心のゲームミュージック

北海道／「しおせん」さんからの一枚

今回の読者さん推薦アルバムは、北海道はしおせんさんからのオススメ作品で、題材はコナミのPS2ゲーム「ANUBIS ZONE OF THE ENDERS」（2003年2月13日発売）のアルバム（右を参照）だ。テクノテイストと、オーケストラが融合した、疾走感あふれるサウンド群は非常に気持ちがよく、畳み掛けるようなサウンド群は本当に鳥肌ものです。中でも神秘的なヴォーカルとメロディラインがあなたをトリップさせるTrack001の「Beyond the Bounds（Full Varsion）」はぜひとも聴いてほしい1曲。ゲームを知っていればなお楽しめる本作品、「はいだらー!」と力強く大プッシュします。



ANUBIS ZONE OF THE ENDERS ORIGINAL SOUNDTRACK
2003年3月19日発売／2,427円（税別）
コナミミュージック／KOLA-027

「我が心のゲームミュージック」ではあなた心に残るゲームミュージック、ゲームタイトル、思い出のアルバムなどを、イラスト付き、文字ネタ問わずに募集しています。採用されるとドリマガオリジナルグッズをプレゼント！ どしどし応募してください！

あて先
〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンクパブリッシング(株)
ドリマガ編集部　メディア情報局あてまで

サントラ　発売リスト

発売日	タイトル
6/18	**蒼い海のトリスティア** ふたたびドラマCD DISK2 ●CANDY POP●2,000円（税別）●OMCP-26
6/18	**「hummingbird」PARQUETS** ~pop'n music Artist Collection~ ●コナミミュージック●2,600円（税別）●KOLA-035
6/21	**Lowrider Sound Track Vol.1** Round The World / 双龍 ●Gohan Records●2,381円（税別）●GPCL-1001
6/21	**ことばのパズル もじぴったんおりじなるさうんどとらっく** ●Sten Och Flod●2,200円（税別）●STF-0012
6/25	**永遠のアセリア パーフェクト アレンジアルバム** ●ABSORD MUSIC●2,667円（税別）●ABCA-5009
6/25	**半熟英雄 対3D** オリジナルサウンドトラック ●デジキューブ●3,333円（税別）●SSCX-10095
6/25	**魔界戦記ディスガイア** ドラマCD ●サイトロン●3,000円（税別）●SCDC278
6/25	**夏色小町** ディレクターズカット ●ランティス●2,667円（税別）●LACA-5176
6/25	**妹でいこう！** - 麻由夏と冬乃の夏休み ●CANDY POP●2,400円（税別）●OMCP-27
6/25	**妹でいこう** パーフェクトアレンジアルバム ●ABSORD MUSIC●2,667円（税別）●ABCA-5011

かけでバンド活動を続けていたHiro師匠が音楽を担当した——というのは有名な話。『ハングオン』といえば、おそらく業界初、少なくともセガ初のPCMドラムを採用した機種だ。

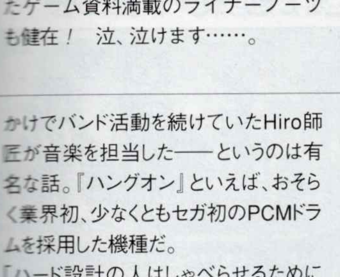
「ハード設計の人はしゃべらせるために作ってたんだけど、『声が出るなら楽器も出るだろ』ということで。当時、サンプラーは1000万円もしてたんで、とても使えない。仕方ないから別の用途の機材使ってサンプリングして。データも加工できないから、数字の羅列を見ながらここだ！ってちょん切るような感じ（笑）」

当時のHiro師匠はサウンドとプログラムを兼任していたのだが、完全にサウンドに移行したのは『アフターバーナー』から。同作では驚異のギターサンプリングを試みた。その一方でサンプリング音源を搭載しない『ダイナマイトダックス』では、システム16のサウンドドライバを自ら作り、効果音やリズムを中心に、FM音源ではめずらしい音を出していた。

プログラマとコンポーザーの間を行き来する話の最たる例はメガドライブの『ヴァーミリオン』と『レンタヒーロー』だ。同機はメインCPUに68000、サウンド制御用にZ80を搭載していたのだが、「Z80だけだと処理が間に合わないんで、メインのCPUの力をコッソリ、迷惑をかけないように借りてストリームの処理をしてた（笑）」という

Hiro師匠のコンポーザー人生は、つねにプログラムと音楽が同居していたのである。（続く）

ハングオン／'85年アーケード



Hiro師匠サウンド本格デビュー作品。セガ初のPCMドラムが印象的。これ以降、鈴木裕作品に数々の名曲を付けていく。

'80年代の代表作

ハングオン	'85アーケード
スペースハリアー	'85アーケード
エンデューロレーサー	'85アーケード
ファンタジーゾーン	'86アーケード
アウトラン	'86アーケード
アフターバーナー	'87アーケード
パワードリフト	'88アーケード
ダイナマイトダックス	'88アーケード
ヴァーミリオン	'89メガドライブ
GPライダー	'90アーケード
レンタヒーロー	'91メガドライブ

ほか多数

Hiro師匠　WORKS

アウトラン

セガ'86年
FM音源（YM2151＋セガカスタムPCM）

このコラムを読んでいてこの曲を知らない人はヤバイ！　あまりにも有名な青春の4曲。（復刻版がサイトロンより発売中／『セガゲームミュージックVol.1』SCDC-00024、2,100円（税別））

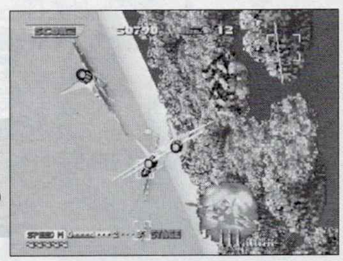


音楽、映像、ゲーム。ドライブゲームを変えた画期的な作品だ。

アフターバーナー

セガ'87年
FM音源（YM2151＋セガカスタムPCM）

「トップガン」のハードなイメージを転化。その答えがギターサンプリングだった。サントラではメロディが入った曲も。（『セガゲームミュージックVol.3』SCDC-00056、2,100円（税別））



ロックオンで敵を撃つ。圧倒的なスピード感に誰もが驚いた。

レンタヒーロー

セガ'91年
FM音源（YM2612相当）

ヒーロー風のテーマソングが印象的。すべての曲がメガドライブとは思えないほどのクオリティだった。ファイターズメガミックス、DC版「レンタヒーローNo.1」ではボーカルアレンジも収録。



ゲームセンターのシーンでは、アレンジBGMが楽しめた。

ゲーマーズ'男気道 第二十二回

文/吉田豪
画/いましろたかし

よしだ　ごう●1970年東京都生まれ。たぶん今の日本で最も連載の多いライター。著書に『男気万字固め』(エンターブレイン)。
いましろ　たかし●1960年高知県生まれ。カルトな人気を持つマンガ家。吉田豪が憧れるマンガ家の一人である。趣味は釣り。

ゲーム狂・坂上忍の離婚の真相
——年末に貯金を全額賭け——

前回、このコーナーで俳優・坂上忍のゲーム狂ぶりという誰も興味のなさそうなテーマで原稿を書いたことを覚えているだろうか?

おそらく誰も覚えちゃいないだろうから簡単に説明すると、ファミコン黎明期だった少年時代にファミリー・ベーシック(専用パソコン)で"原爆ゲーム"を自作するぐらいゲームにハマりまくっていた坂上忍が、それから約20年経った今、ギャンブルという最も危険な遊戯(=ゲーム)にどれだけハマっているのかについて検証してみた。

すると、その記事が出た直後に彼の電撃離婚が明らかになったんだから、もうビックリ。

詳しい離婚原因についてはまだ明らかにされてはいないようだが、ボクにだけはその理由が手に取るようにわかる。いや、本当に。

なぜなら、世間ではあまり知られていない彼の著書『ひとりごと』(96年/文藝社)に、こんな衝撃発言が掲載されていたのであった。

「いつも年の瀬になると、1年間一生懸命働いて稼いだお金を、来年の運だめしと言って貯金通帳から全額引き落として使い切る」

つまり、たとえどれだけ儲かった年であっても最後は貯金をキッチリ使い切ったりで、ああ見えて彼は「平成7年度も貯蓄額『0』。この男、すべてにおいて反省の色なし!」と豪語するほどの男だったのだ。……と言っても、後に『われめDEポン』(フジテレビ系)で芸能人麻雀最強位となったことを思えば、別に驚くほどのことではないんだろうが。

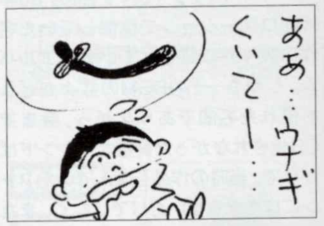
しかも、それから数年後にボクが直接取材してみたところ、この無茶苦茶な生活パターンを今も順調に続けていることが発覚!

「多分、気性的に持ってるものを捨てたがるっていう衝動ってものがあるんですよね。だから女性にしても、失礼な話ですけど、だいたい大晦日ぐらいになるとお金も大掃除、家も大掃除、女性関係も大掃除みたいな」

しかも16歳から22歳ぐらいまで抜群にモテた彼は常時7人以上と付き合い、それを毎年一掃するので、周囲からは「鬼畜!」だの「犯罪者!」だのと言われていたのである!

そんな男が美人スチュワーデスをナンパして結婚したところで、冷静に考えれば夫婦生活が順風満帆にいくわけがないというか。

事実、彼女は旦那のギャンブル癖に対して「認めるというか、呆れるというか、仕方がないという反応」だった以上、「ボクが年末に貯金を全額賭けるのを止めるのはどう考えても無理です!」なんて考えを貫き通せば、そりゃあ離婚するのも当然の話なのであった。



もきゅもきゅ暗闇天国記(仮)

by 巻田佳春
第12回

まきた　よしはる●ゲーム業界、出版業界から注目される気鋭のイラストレーター。『もきゅもきゅ暗闇天国(仮)』は、キュートな女の子のイラストと、巻田先生の日常をテーマにしたエッセイの連載です。



俺を信じてコレを買え!

■ 菅(Suge)

すげ●自分的ココロのゲームの中では、まだ万人にオススメできるソフトです。今回改めてプレイし直したところ、自分好みなテキストが多すぎて悶絶死。それと、あまりに無責任すぎる主人公の家族・萌え。

おバカだけど憎めない、ヘンな魔王と珍道中

俺のオススメソフト

ボクと魔王

●PS2●SCE●RPG●2001年3月15日発売●¥5,800(※Best版　●2002年8月1日発売●3,000円)

見た目の奇抜さに反して、ゲームは非常にオーソドックスなRPG。お気楽に遊べる内容で、発言を迫られたときの三択は基本的に何を選んでもOKだったり。魔王を困らせて遊ぶもヨシ!?



「ボクと魔王」というタイトルを耳にして、みなさんはどんな"魔王"を想像します?　世界の半分をやるから仲間になれと言う魔王に、クシャミひとつで呼ばれる魔王……。世の中にはいろんな魔王がいるけれど、本作に登場する魔王はどちらかといえば後者のほう。物語はいろいろあって魔王に「影を乗っ取られた」少年が、無体を強いる魔王にせっつかれながら世界征服の旅(?)に出かけるというものだが……なによりまず、このアタマ悪そうなシチュエーションが、ステキすぎてたまりません。

いくら声高に魔王様が住人たちを脅しても、返ってくる反応は「しゃべる影スゴイ」「なかなかの芸達者ですな」とやんやの喝采。しかも、ワケありで同行者となる女勇者はことあるごとに魔王と低レベルなロゲンカを展開するわ、殴って子分にしたマッチョガイなニセ魔王は肉体を誇示するのに余念がないわ、歌が大好きアイドル魔王は歌っていれば幸せで、オバケ大好きキ○ガイ学者は容姿も発言もクレイジー。

容姿といえばこのソフト、ビジュアル面も非常に独特で、街の建造物からモンスター(オバケ)、チョイ役の住民たちに至るまで、思い切ったデフォルメがなされているのも特徴の1つ。それは、たとえるならティム・バートンの「ナイトメア・ビフォア・クリスマス」を丸っこくしてファンシーにしたような世界であり、彼らの挙動も妙なメリハリがあってとってもキュート。ほのぼの・まったりとしたBGMともあいまって、すごく幸せな気持ちにさせてくれる一本と思います。

お調子者で愛嬌あふれるヘンな魔王と旅をする、かなり変わり種なRPG。続編ものや大作ソフトに埋もれて「知る人ぞ知る」タイトルになってしまった本作ですが、こんないいソフト遊ばないのは損ですぞ。ていうか、プレイしてお願い。

嘘六百 第27回

「ある制作者の挫折と転落」4 救いは訪れたのか!?

■テキスト 鶴見 六百

つるみろっぴゃく●本誌の前身となる伝説のゲーム総合誌『Beep』のライターからセガに入社し、現在はフリーのゲームプロデューサーとして業界内に生息中。旧名・氷水芋吉。最新作はSCEより発売中の「ラチェット&クランク」。

URL http://www.mrspider.net/0600design/

■イラスト 榎本 俊二

えのもとしゅんじ●『週刊モーニング』にて「えの素」を大ヒンシュク連載中。4コママンガ「ゴールデンラッキー」(全3巻)が大ヒンシュク復刻中。ヒンシュク好きは読まなきゃ!

1994年、春。完全に壊れてしまっていた僕は、スターウォーズPJの終了を機に、セガを辞めようと考えていた。と云っても、ゲーム一筋に進んできた僕が、ゲームを作る以外に出来る仕事などあるはずもない。少なくとも、500万円以上の莫大な借金を返せるだけの稼業なんて思い浮かびやしなかった。

——失踪か、自殺か。



心療内科通いのおかげで、鬱「病」と云える峠は越していたけれど、いまだ抑鬱状態に悩んでいた僕は、その2択を前に呻吟する毎日だった。ところがそんな折り、セガCSの石井副本部長(現アートゥーン社長)に退社の相談をしたところ、思わぬ申し出を貰ってしまった——「辞めるぐらいなら、CSでラクしに来なよ!」。僕は、最後のご奉公のつもりで、CSに移籍した。

CSでは、既にスタートしているPJのディレクターを任された。横スクロールのACTで、元々メガドライブ用に進んでいたタイトルを、デビュー間近のサターンに焼き直すに当たって、経験者の立場からPJを指導して欲しいとの由。ゲーム創りの情熱は、僕の裡からすっかり消え去ってしまっていたけれど、ゲーム創りのノウハウ自体は身に付いていたので、何とかやっていけるかもしれない、そんな想いから、最後の命綱を握った僕だった——。

＊　＊　＊

今、「輝水晶伝説アスタル」というタイトルを記憶している人間がどれ程いるだろう?——そう、商業的にはPJは成功しなかった。一部の声優ファン以外には黙殺された格好だ。でも失敗でもなかった。少なくとも僕にとっては。確かにPJ初期の頃には、最後の命綱の上を危ういバランスで渡っていたのかもしれない。家に転がり込んできた女のコの身体に溺れて、仕事上の無力感を男性の征服感で贖おうともしたし、友人連中に「30歳の誕生日に自殺するから、誰か俺の生命保険に一口乗らない? 保険金で配当するよ。〆切は1年前の29歳の誕生日ね」と公言して自己憐憫的センティメンタリズムに浸ったりもした。

でも、やはり僕を癒してくれたのは、素朴な「物作りの感動」だった。アスタルが完成に近づくにつれ、日々のちょっとした達成感が陽射しのように、僕の抑鬱感を溶かしていった。BGMはビートルズの「Here Comes the Sun」。冬が終わり、1995年の春がやって来ていた——。

＊　＊　＊

アスタルが終わった後、今度は本当にセガを退社した。もう鬱からは解放されていたけれど、純粋に身体が休息を欲していたからだ。僅かながらの退職金を握って、愛車RX-7カブリオレで全国の温泉を巡り、夜は高速道路のSAで車中泊。たまに友人宅へ転がり込み、遊び歩く毎日。そういえば、榎本さんと出会ったのもこの頃だったっけ。そんな生活を5ヶ月程続けて退職金が尽きようとしていた頃、『Beep』編集長・川口さんの紹介でSCEの門を叩いて——。

TO BE CONCLUDED! 次回完結!

飯塚雅弓のRainbow Shower 第20回

コーヒー大好き!

ここ最近、街で「スターバックスコーヒー」が急増していますが、みなさん飲んだことありますか? 私は大学生のころからこのスターバックスコーヒーがお気に入りで、今でもよく利用しています。

大学生の時、学校の近くにスターバックスがあったんですけど、今ほどたくさん出店していなくて結構めずらしかったんですね。なので、当時はスターバックスに行くのは「ナウい!」「イケてる!」みたいな雰囲気があって(笑)、学校のみんなとよく利用していました。そのころは今凝っている抹茶フラペチーノとかはまだメニューになくて、ポピュラーなものを頼んでましたね。

ここで、飯塚流・スターバックス通の飲み方を紹介しましょう! まずショートサイズのアイスコーヒーを注文するんですけど、「それをトールのカップに入れてください」って頼むんです。そうすると大きな器で出てきますから、コンディメント・バー(砂糖などが置いてあるスタンド)に行って、ミルクを注ぐんですよ。そうすると通常よりもミルクたっぷりのアイスラテができあがるんですね～。まさにツウな飲み方ですので、ぜひ試してみてください。

最近は街にカフェが増えてきましたけど、やっぱり一番好きなのはスターバックスですね。でももともとオープンテラスでお茶したりするのが好きですから、渋谷や原宿などで時間が空くと、オープンテラスのカフェで詩を書いたり台本をチェックしたりしています。

今では自宅でも本格的にコーヒーを入れています。ちゃんとコーヒーフィルターに粉を入れてドリップ式で作っているんですけど、自分で作るのって楽しいですよ。豆を選ぶのが楽しいし、あとはお湯の注ぎ方次第で香りの漂い方も違いますから、最近はそのコツを習得するのにも凝っています(笑)。みなさんもオススメのコーヒーがあったら教えてくださいね。



いいづかまゆみ●3歳から子役としてドラマなどで活躍。現在は声優、歌手、舞台、ラジオのパーソナリティなど、幅広い活動を展開している。代表作は「ポケットモンスター」カスミ役、「円盤皇女ワるきゅーレ」ライネ役、「スターオーシャン」レナ役など多数。

Information

●「飯塚雅弓のMEGA-TONスマイル!」(ラジオ大阪・毎週日曜24:30～25:00、ラジオ日本・毎週月曜26:30～27:00)、インターネット番組「飯塚雅弓の"mayumi.company"(http://www.seiyu-wave.com/ 毎週金曜更新)が、どちらも好評オンエア&配信中。

●6月25日に最新シングル「Pure♥」が、7月24日に新アルバム「SMILE × SMILE」それぞれリリース決定! そして2003年夏、東京・大阪においてコンサート開催決定!! 詳細はオフィシャルHPにて。

URL http://www.tkma.co.jp/tjc/iizuka/



■徳光 康之

とくみつ やすゆき●『マガジンZ』に「濃爆おたく大統領」を連載中。単行本に『最狂超(スーパー)プロレスファン烈伝』「サクラ大戦」と「ガンダム」に深い愛を捧げている。

海外ゲーム事情通 —#24—

■ 岩井 省吾

いわいしょうご●強引にSCEAのカンファレンスに入ってすいません、反省してます＞SCEJ担当○○様、な最クズライター。でも、携帯の番号（グロパス）渡してるんだから電話しろよ、と某社担当にはキレ気味。来年はアメリカのプリペイド電話を検討中。

今回のお題

Electronic Entertainment Expo 2003





イベントサマリー

- ●主催：IDGA
- ●開催期間：2003/05/14～16
- ●入場者数：約62000人
- ●出展者数：約400社
- ●初公開タイトル数：約1350

今回はSOFTBANK GAMESのE3レポートを先にお読みください

？どんなイベント？

今回は特別版としてE3のレポートを。前号のE3特集でフォローできなかった海外系メーカーの注目作を紹介する。今年の傾向としては、続編もの、版権ものが異様なほど増えたこともあり、新鮮味が全くなかったのが残念なところ。というのも、最近は通常定価（$40～50）じゃ売れないので、いきなり$20から売り出すという現象が増えており、価格補填のせいもあって冒険ができなくなりつつあるというのが現状。気が付いたら「シェンムーII」(Xbox)も$20まで落ちてたしなぁ……。



SSX3（仮称）/Electronic Arts/Fall 2003/PS2(Online),GC,Xbox,GBA

まずは筆者の趣味で「SSX3（仮称）」から。今回のE3ではクローズドブースでの出展（しかも説明員によるデモのみ）だったのだが、どこの媒体も詳細なレポなし、ってあの中に入った国内媒体って筆者だけ？（汗）＞EAJ熊谷様。

本作では3つの山が舞台となり、ハーフパイプやビッグエアなどの新しいゲームモードを加えて進行するようになった。トリックも前作のオーリー→グラブ&スピンからマニュアルやハンドプラントを交えての連続コンボなど、「THPS」系に近いデザインに変更された。この手の映像出展のタイトルは「DOOM3」などいくつかあったが、実際にプレイして感触を確かめたい！　と感じたのはこれと「HALO2」くらいなものだった。

次は、「Prince of Persia:Sands in Time」。UbiSoftが旧ブローダーバンドのゲーム資産を買収して、初めてUbi内部で開発する（「スプリンターセル」を開発したカナダのスタジオによる）タイトルだ。なお、原作者であるJordan Mechner氏もコンサルタントとして開発に参加している。



Prince of Persia: Sands in Time/UbiSoft/Fall 2003/PS2,GC,Xbox,PC,GBA

今度の王子はペルシャを飛び出し（!）、中東各地のエキゾチックなロケーションで大活躍！　壁走りやジャンプからの背後への回り込みといったアクションが華麗なアニメーションによって表現され、簡単操作で自由に繰り出せるところがポイントだ。アクションの気持ちよさではE3出展作の中ではピカイチ。唯一の問題は日本のコンシューマ市場に出るかどうかだ（汗）。

他にも注目作はあったが、もうスペースがないので、それらはこのコーナーで随時紹介していくことにしよう。

赤坂に来たままのドリママ占い

6月13日（金）～6月26日（木）



洗濯をしたのを忘れて会社へ。仕事明け洗濯機をのぞいてみれば、そこにはかつて洗濯物だったモノが……。カビの季節ですね……。

◆◆ドリママの相性占い◆◆

ここは気になるゲームキャラとの相性占いコーナー。リクエストをどんどん送ってね！　あなたの生年月日と占って欲しいキャラの登場ゲーム名、キャラ名、誕生日をハガキに書いて送ればOKです。今回は石川県の斉藤Bさんとの相性です。

6月19日生まれ
「サクラ大戦」シリーズよりマリア・タチバナさんとの相性



7月15日生まれの斉藤Bさんとマリアさんの相性はまずまずといったところ。ちょっとわがままで寂しがりやの彼女をうまくリードできればかなり仲良くなれそうです。がんばってエスコートしましょう！

Aries おひつじ座

3/21～4/20生まれ

約束が間際でダメに。でもすぐに新しいお誘いがあります。出先で新しい発見があり、これはあなたの役に立つ発見のようですよ。

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	△	○	○	○

Taurus おうし座

4/21～5/20生まれ

努力がなかなか認められないであせりが出そう。ここはひとつ体調を整えて、気長に努力が実るのを待ちましょう。根気が大事です。

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
○	○	△	×	△

Gemini ふたご座

5/21～6/20生まれ

努力と根性が必要とされているようです。金銭的にもつらいことが多く、あまり遊び歩かず節制しましょう。今はとにかくガマン！

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	◎	○	○	△

Cancer かに座

6/21～7/22生まれ

何事も適当にすませていると、当たり前ですが周囲の評価もそれなりなものに。与えられたこきちんとこなすよう心がけましょう。

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	◎	◎	△	×

Leo しし座

7/23～8/22生まれ

ゆっくりと体を休めたいと思っても、なかなか時間が取れなさそう。周りの人にも協力してもらって、休める時間を作りましょう。

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
○	○	◎	△	×

Virgo おとめ座

8/23～9/23生まれ

何か問題が起きても、公私混同は避けること。小さなもめごとだったのに、気づけば大ごとに……なんてことになりかねませんよ。

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	◎	×	△	○

Libra てんびん座

9/24～10/23生まれ

自分のダメなところをきちんと修正できれば、いろいろなことがうまく軌道に乗りはじめます。すべてはあなたの努力しだいみたい。

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	○	◎	×	◎

Scorpio さそり座

10/24～11/22生まれ

ひとつの方法にこだわらずに、いろいろな方法を試してみましょう。まわりの意見も大事です。時間や予算の節約ができますよ。

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
×	◎	△	△	○

Sagittarius いて座

11/23～12/21生まれ

いろいろと出費が多くなりそう。でも必要な費用はケチらないように！　きっとあなたにとって将来有効な投資になりますよ。

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	○	○	○	△

Capricorn やぎ座

12/22～1/20生まれ

何をやってもうまくいかない時期のようです。余計には動き回らず、今しばらく目立たずおとなしくしている方が良さそうですよ。

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
△	×	△	×	○

Aquarius みずがめ座

1/21～2/18生まれ

ちょっとした思いつきが大きなチャンスに繋がります。口約束も忘れずに実行しましょう。いつでも思いついたら即、行動です！

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
○	○	△	◎	○

Pisces うお座

2/19～3/20生まれ

せっかく恋愛運が好調なのに、あなたが煮えきらない態度だと運も逃げてしまいますよ。素直なあなたの気持を伝えましょう。

金銭	健康	愛情	仕事	遊び
○	○	◎	△	△

話題のあの人にインタビュー

ラジカル・コミュニケーション

石田未来
［女優］

取材・文／編集部　撮影／宇賀神善之



「DVDの撮影はすごい嵐だったんです」

このコーナーには2年ぶりの登場になる石田未来ちゃん。今度発売になるDVDの話や初挑戦の時代劇の話などについて話してもらいました。中学3年生になって、ますますキュートになった未来ちゃんをチェック・イット！

弟と二人で一匹の犬を散歩させてるんです

雑誌のグラビアでおなじみの石田未来ちゃん。最近は、ドラマやバラエティなどにも出演、活動の幅を広げている。中学3年生になって、少し大人っぽくなった未来ちゃんに、近況などを聞いちゃいました。

――こんにちは。『ドリマガ』では、ほぼ2年ぶりぐらいぶりのインタビューになるんですけど……。

「覚えていますよ（笑）。あの時は、公園で写真を撮ってもらったんですよね」

――もともと、ちょっと大人っぽい顔立ちだったせいか、見た感じはあんまり変わった印象がないんだけど。

「そうでもないですよ。やっぱり少しずつだけど、変わってるみたいです」

――まわりの環境は、2年前と比べてどうですか。

「学校生活が変わったかな。2年前はまだ1年生で、無我夢中っていう感じだったんですけど、3年生になった今は、だいぶ余裕が出てきました」

――今は、何をしているときが一番楽しい？

「犬と遊んでいるときが楽しいですね。うち、犬が24匹いるんですよ」

――すごい！　そんなに飼ってるんだ。ひょっとして、ブリー……、ブリー……、ブリーフ？

「ブリーダーですよ（笑）。お母さんが、ブリーダーの仕事をしてるんです。私もお散歩のお手伝いをしたりするんですよ。ハッピーっていう名前の一番大きいゴールデン・レトリーバーを散歩させるときは、弟と二人で二本のリールで一匹の犬を引くんです」

――でっかい犬を散歩させてる未来ちゃんを想像すると、ちょっと微笑ましかったりして。

「すごく力が強いんですよ。油断すると引きずられちゃうかも」

――話は変わるけど、今度、DVDが出るんだよね。

「前にサイパンのロタ島で撮ったものに、新しく伊豆で撮影したものを加えた、お得な2部構成になってるんです」

――伊豆はどうだった？

「嵐だったんですよ。雨と風がすごくて」

――じゃあ、台風中継をするリポーターみたいな未来ちゃんが見れるとか。透明なカサと雨カッパで、風で飛ばされそうになってるみたいな。カサなんて裏返っちゃりしてて。

「ないない（笑）。あっ、でもそういうのがあっても面白かったかもしれないですね（笑）。嵐の時は全部室内だったんです」

――『ゆうれい貸します～お染・恋の七変化～』では、初めて時代劇に挑戦したんだよね。

「生まれて初めて着物を着て、ズラを被りました。これまでおでこを見せたことなんてそんなになかったから、何だか恥ずかしくて。父娘もののお話なんです。働き者の娘とダメダメなお父さんという設定の。最後はホロっとするところもあるんで、よかったらぜひ見てください」

いしだみく●1988月6月15日生まれ。『やんパパ』（TBS系）では連続ドラマ初挑戦。女優としても存在感を発揮する。その後、『いつも二人で』などにも出演。未来ちゃんがゲスト出演して、ヒロインを演じるNHK金曜時代劇『ゆうれい貸します～お染・恋の七変化～』は、6月13日、21:15～オンエア。また『ベガファクトリー・コンプリートDVD BOX』も発売決定（6月30日／7,600円+税／ベガファクトリー）。

※プレゼント！：このページに掲載した石田未来ちゃんのサインポラを、1名にプレゼントします。応募は官製ハガキに氏名、住所、電話番号を記入のうえ、〒107-0052東京都港区赤坂4-13-13　ソフトバンクパブリッシング（株）ドリマガ編集部「石田未来ちゃん」係まで。締切りは、6月27日消印ぶんまで。※緊急告知！未来ちゃんのイベントが決定。6月22日（日）13:00～石丸電気パソコンタワー、17:00～福家書店新宿サブナード店。最新情報はhttp://www.levie.co.jp/

ドリマガ アンケ

プレゼント付

ハガキの表には名前・住所・電話番号・eメールアドレス
ント番号と賞品名（P168のおくづけのページを参照）を明
へひとこと」欄には本誌を読んだ感想や、意見などをお
DC（ドリームキャスト）、PS2（プレイステーション2）、G
ーブ）、Xbox、そして携帯ゲーム機へ移植を希望するゲー
ましたら、それぞれの欄にご記入ください。裏面のアンケ
は、以下の質問事項への答えを「アンケート回答欄の記入
てご記入ください。黒のボールペンやサインペンなどで
記入ください。その際、アラビア数字（1、2、3）を使い、1
ハッキリと正しく記入するようにしてください。集計は
りますので、ハガキはキリトリ部できれいに切りはなし、
ないように注意してご応募ください。

1 性別

男性　1
女性　2

2 年齢

※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01	小学生	09	専門・技術職
02	中学生	10	管理職
03	高校・高専生	11	自営業
04	大学・大学院生	12	公務員
05	短大・専門学校生	13	アルバイト
06	予備校生	14	無職
07	事務職	15	主婦
08	営業・販売職	16	その他

4 よく利用するゲーム情報メディアはなんですか？（8つまで）

01　アルカディア
02　ザ・プレイステーション2
03　DengekiGAMES
04　電撃姫
05　電撃G'sマガジン
06　電撃ゲームキューブ
07　電撃プレイステーション
08　ドリマガ
09　ファミ通
10　ファミ通PS2
11　ファミ通キューブ+ゲームボ
12　Vジャンプ
13　NINTENDO Dream
14　ラズベリー
15　ファミ通Xbox
16　ソフトバンクゲームス（元ゲームスポット）
17　電撃オンライン・ドット・コ
18　インプレスGAME Watc

5 今号の本誌の表紙について どう思いますか

01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

6 このアンケートハ す頻度は？

ドリマガ 6月27日号 アンケートハガキ

1 性別 □　**2** 年齢（実数）□□　**3** 学校・職業 □□

4 よく利用する情報メディアはなんですか？（8つまで）

5 本誌の表紙について □□　**6** このアンケートハガキを出す頻度（ひんど）は □□

7 あなたの好きなゲームジャンルはなんですか？（3つまで）

8 あなたはゲームグッズ（フィギュアやTシャツなど）を購入したことがありますか？

□□（理由　　　　）

9 今号の記事で面白かったものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください

●面白かった記事　1番　2番　3番
●つまらなかった記事　1番　2番　3番

10 持っているハード（周辺装置）

11 購入予定のハード（周辺装置）

12 これから買いたいソフトをP80からのリストから選んでください

1番　2番　3番　4番　5番
6番　7番　8番　9番　10番

ドリマガ　6月27日号

表1　今号の記事

001 ドリマガ注目のトピックス
002（緊急リポート）ソニックグッズ
003（〃）PSX&PSP
004（巻頭）がんばれセガ!!　～小口新社長の実像に迫る!～
005 みなたんのゲーム拝見っ!／J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!3［PS2］
006（巻頭攻略）J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!3［PS2］
007（特集）あのシリーズを追え!～続・続きを見せろっ!～
008（スペシャル対談）初顔合わせ!　とっておきの対談　広井王子×小島秀夫
009 BI-Weekly ドリマガデータステーション
010 ドリマガ全ハード読者レース
011 全ハード対応!ドリマガガチレビュー
012 安売り情報局
013（連載企画）もっと!なぜなに探検隊
014（特集）限定版鑑定団「半熟英雄 対 3D」編
015（特報）DINO CRISIS 3［Xbox］
016（特報）ヒットマン：サイレントアサシン［Xbox］
017（特別企画）メック アサルト［Xbox］
018（今月の1本）ヴィオラートのアトリエ～グラムナートの錬金術士2～［PS2］
019（〃）白詰草話―EPISODE OF THE CLOVERS―［PS2］
020（〃）魔女のお茶会［PS2］
021（読者投稿ページ）ドリマガコロシアム
022（コミック）サムシング吉松劇場／サムシング吉松
023（コラム）黒川文雄のブラックリターン
024（メディア情報局）DVD
025（〃）アニメ
026（〃）ゲームミュージック
027（コラム）ゲーマーズ'男気道／吉田豪、いましろたかし
028（コミック）もきゅもきゅ暗闇天国記（仮）／巻田佳春
029（コラム）俺を信じてコレを買え!／菅
030（コラム）嘘六百／文・鶴見六百　絵・榎本俊二
031（コラム）飯塚雅弓のRainbow Shower
032（コミック）DCフ㋐ン烈伝／徳光康之
033（コラム）海外ゲーム事情通／岩井省吾
034 赤坂にきたままのドリママ占い
035（インタビュー）ラジカル コミュニケーション／石田未来
036（コラム）満願飯店ドリコラ／広井王子
037（特別企画）サクラ大戦～熱き血潮に～リレーインタビュー／
038（特集）なんでだろう？ and 噂の真相
039（特集）ゲームボーイアドバンス大カタログ
040（特集）ネットゲームやろうぜ!!
041（特集）今が旬!メジャーリーグゲームで遊ぼう!
042（特報）あいかぎ［DC］［PS2］
043（〃）イースⅠ・Ⅱ エターナルストーリー［PS2］
044（〃）ダビつく3 ダービー馬をつくろう!［PS2］
045（〃）プロ野球チームをつくろう!2003［PS2］
046『ドリマガ』&『ラズベリー』連動テレカ全員サービス第10弾
047（NEW COMER!）少女義経伝［PS2］
048（〃）ブレイクダウン［Xbox］
049（〃）K-1 WORLD GRAND PRIX THE BEAST ATTACK!［PS2］
050（〃）魔界英雄記 マキシモ ～マシンモンスターの野望～［PS2］
051（〃）真・女神転生　デビルチルドレン パズルdeコール!［GBA］
052（〃）Dead to Rights（デッド トゥ ライツ）［PS2］
053（〃）COOL GIRL［PS2］
055（〃）メタルマックス2改［GBA］
056（〃）REAL SPORTS プロ野球［PS2］
057（キャラゲー）ドラゴンボールZ 2［PS2］
058（〃）NARUTO ―ナルト― 忍の里の陣取り合戦［PS］
059（COMING SOON）ENTER THE MATRIX［PS2］［Xbox］［GC］
060（〃）三國志戦記2［PS2］
061（〃）玻瑠ノ薔薇［PS2］
062（〃）BLACK／MATRIX 00［PS］
063（攻略）電脳戦機バーチャロン マーズ［PS2］
064（〃）PrincessHoliday～転がるりんご亭千夜一夜～［DC］
065（〃）RUNEⅡ～コルテンの鍵の秘密～［GC］
066（連載）ゲームキューブマガジン
067（特別企画）N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment［Xbox］
068 サウザンドランド結果発表
069（連載）FFXI Community（コミュニティ）
070（PC情報局）オンラインストライカー
071（連載）ゲームデザイナーの仕事
072（連載）ゲーム業界就職情報
073 史上最速!ドリマガニュース
074（連載）ゲーム業界イベントレビュー
075 赤坂グッズ秘宝館
076 ドリマ画人カラー別館　ドリマガ展覧会
077（コミック）ぐるぐるクリーチャー／ウエクサユミコ
078（コミック）竹本泉の色々ですくすくす／竹本泉
079 たいちょーの目／頭文字D Special Stage
080（特別付録）ドリマガ　スペシャルDVD

02　スーパーファミコン
03　NINTENDO64
04　ニンテンドー ゲームキューブ（互換機含む）
05　プレイステーション
06　プレイステーション2
07　ポケットステーション
08　セガサターン（互換機を含む）
09　ワンダースワン（カラー含む）
10　ゲームボーイ（カラー含む）
11　ゲームボーイ アドバンス（SP含む）
12　NEO・GEOポケット（カラー含む）
13　デスクトップパソコン
14　ノートパソコン
15　携帯電話・PHS
16　DVD VIDEOプレイヤー
17　Xbox

ドリマガ・コラム　第2回

満願飯店（まんがんはんてん）ドリコラ

広井王子



P.33での小島監督との対談は、とても楽しそうだった広井さん。
そんな広井さん情熱の満願飯店。『ドリマガ』コラム（ドリコラ）の2回目です。
広井さんの日々の過ごし方や、仕事への取り組み方など、
いろいろな「秘密」がわかります。
「夢」はきっと次の「夢」を見せてくれる――。そんな情熱の話です。

朝10時に起きた。またソファーで寝ちまった。1週間もベッドで寝ていない。おはようコーラを一口。シャワー浴びてオレンジジュースと珈琲。メールチェックして会社に。おにぎりを2個。お茶。おもちゃの打ち合わせと漫画の打ち合わせ。15分休憩してサクラOVAの打ち合わせ。夕方から某社へ。来年の企画ミーティング。そのあと食事会。イタリアンをご馳走になる。会社にもどり会議。終わったのが23時。家に帰りメールチェック。日記を書きながらコーラとポテチ。今日の会議メモの整理。気分転換に近松門左衛門「忠兵衛梅川・冥途（めいど）の飛脚」を読むが苦戦。サクラ漫画原作書き。朝6時倒れるように寝る。まあ毎日ほぼ同じような生活をしている。で、いったい何が楽しいのかと言うとモノ作りの現場にどっぷりといられることだ。モノ作りの現場というのはゲームであれ漫画であれアニメであれ、舞台であれ映画であれ、ファンキーでエキサイティングだ。だっていまだ見たことのない未来に夢と情熱を傾けて具現化する仕事なんだ。子供のころお絵描き帳にいたずらがきをしていたのとは訳が違う。いや精神は同じかも知れないがスタンスが違う。お客様を喜ばせなくてはならない。だから仕事なのだ。ただし楽しめなくては自分自身が落ち込む。どんなに辛い現場であっても、無理難題が山積しようと、そこに未来への夢や燃やすべき情熱が見つけられれば前に進むことが出来る。そんな素晴らしい現場に幾つも出会ってきた。そのたびにプロデューサーや編集者や監督のパワーを感じた。夢見るパワーを。

猿之助さんのスーパー歌舞伎「新三国志3（完結編）」を観劇した。1は傑作であった。2はどうも諸葛亮孔明という軍師に心が動かなかった。そして3だ。素晴らしいエンターテイメントだった！　スピード感といいサービスといい圧倒されっぱなしの3時間だった。本当にいい舞台を見た後は幸福感で一杯になる。劇場を出たときのお客様の顔がニコニコしていた。こんなすごい舞台を来年一杯8ヶ月とか9ヶ月おやりになる。その猿之助さんのパワーに打たれる。

自分のなかにパワーを生み出すにはどうすればいいのか。それは日頃の鍛錬が必要だと思う。いろいろな事例がある。たとえば禅の修行や武道は代表的だ。精神を強く鍛えたり肉体を強化することでパワーが宿る。そこで大事なのは自分と強く向き合う時間だ。嫉妬心や憎しみや批判的なものを捨て去りただ自分と素直に向き合う。決して逃げてはいけない。心は弱い。自分には言い訳をして他人には厳しくなる。それは天にツバをすることに似ている。そのような心にパワーは宿らない。パワーとは自分に向き合い自分を知ることから生まれる。

あれをやりたいこれをやりたい。やりたい症候群は若者の特権だ。しかし、そのためにどれほどの修練を重ねたというのか。天才は万に一人だ。凡人が天才を抜き去るには努力しかない。自分と向き合い、そこから導き出した「夢」という未来に向かってがむしゃらに努力するしかない。そして努力を口にしない事だ。孤独にやることだ。「やってる」と口に出したときには、すでに誰かに誇り、または認めてもらいという邪心がある。それではダメなのだ。夢は極めて個人的なことで誰かに見せびらかすものではない。努力や修練や勉強などというものは人に言われてやるものでもないし、言いふらすたぐいのものでもない。「夢」は果てしない努力の向こう側に光り輝いている。そしてつかまえた「夢」は必ず次の「夢」を見させてくれる。その繰り返しがパワーとなる。



そこに未来への夢や燃やすべき情熱が
見つけられれば前に進むことが出来る。

カット／月岡武史 ©RED

帝都花組総決算！ドリマガリレー特別企画

今こそ明かす花組メイキングSTORIES

サクラ大戦 ～熱き血潮に～

藤枝 あやめ

いよいよ最後！久しぶりのあやめさんを演じて？



「このあいだは、ゴールドディスク大賞などもいただいて、たくさんの方々からお祝いのお言葉を頂戴して、参加している1人としてとても嬉しかったです」と折笠さん。1年前のインタビューで「長く演じてきている、かえで以上に思い入れがある」と語っていたあやめを演じてみての感想は？　そんな心情に迫るぞ。

憧れの年上の女性に隠された秘密とは？

「サクラ大戦～熱き血潮に～」の影のヒロインとも言えるあやめ。主人公の大神が憧れ、心を寄せた年上の女性は、物語のクライマックスを見事に盛り上げてくれる。それを演じた折笠さんは念願かなって今回再びあやめを演じることに……。さて、その感想は？

あやめさんとのシーンが忘れられない

――1年前のインタビューの時には、まだあやめ役の再録をするかどうか微妙でしたけど、実際にやることになってみていかがでした？　今回はずいぶんセリフも多かったみたいですけど？

折笠■もしかしたら（サターン版の）「1」の時よりも、録った量は多かったかもしれませんね。「あやめ」という役は、私の中ではとても大きな存在だったんです。それこそ「かえで」と同じくらいに……。ですから、とても懐かしくもあり不思議なくらい自然に「あやめ」の世界に戻ることができました。

――特に印象深かったシーンというのはありましたか？

折笠■とりあえず、あやめは「3役」をやっているのと同じですからね（笑）。私の中では、それをどう演じようかな……というのがあって、そのへんを特に留意していた覚えがあります。

――物語が最後に二転三転するあたりを知った時はどんな感想を持ちました？

折笠■最終的には、山崎との関係が輪廻していく……たぶん未来永劫そうなっていくんだろうな……と感じさせるものでしたよね。

――今回、実に8年ぶりに「あやめ」を演るにあたって、何か気を付けた部分というのはありましたか？

折笠■そうですね。私は最近はずっと「かえで」を演っていましたから、どのへんを「あ

折笠 愛

AI ORIKASA



ホームページも見に来てくださいね！

【おりかさ あい】12月12日生まれ。東京都出身。A型。「3月のサクラ祭りは、今までとは違ったノリのイベントでとても楽しかったですね。今回私は（大喜利でいう）円楽さんの役をやらせていただいて、なんかやりたい放題の内容でした（笑）。今はホームページ（http://www.orikasa-ai.com/top.cfm）も開きましたので、パソコンを持っていらっしゃる方は、ぜひ遊びに来てくださいね」と折笠さん。1年前の「サクラ大戦4」のインタビューの時には、かえで役の話をしつつも、もしかしたら、PS2版の「サクラ大戦」では、再びあやめ役ができるかも？と言っていた話が実現した今回。そんな感想も含めて、いろいろと話してくれたぞ。

あやめを語る

関係スタッフが明かす藤枝あやめの秘密



「サクラ大戦」における主人公のイメージについて明かしてくれた広井さん。ポイントは「人間らしさ」にあったようだ。

広井王子

【藤枝あやめに隠された設定】

あやめさんについての設定は最初の頃からある程度はありましたけど、（物語の）中の肉付けをしたのは、ほとんどあかほりさんでした。僕のほうのキャラクターシートは、花組（のメンバー）ほど深くまでは書いていませんでしたからね。ただし、漢字で「殺女（あやめ）」という文字を当てはめたのは僕のほうでした。あかほりさんって、子供のキャラクター（を描くのも）うまいですけど、年上のキャラクターも非常に上手ですよね。たぶん、自分も甘えたいんじゃないですかね（笑）。それから！ 僕のほうのキャラクターシートでは、米田（一基）さん

「2を作るとか全然考えてなかったから、あそこまでやったんだよね(笑)」



あかほりさとる

あやめによく似た妹は出そうと思っていたんですよ。死んだけど、生きていたとか、「2」を作る時には王道パターンは全部入れようって(笑)。それで「かえで」が出てきたんですね。

あかほり■あやめの「あの」設定は、僕の中で逆転また逆転、ビックリの連続みたいなことをやりたくて。それで、話の流れの中で「こんなのどう?」みたいな提案をしたら通った設定だったんです。実際ね、「2」とかを作るなんて、全然思ってもいなかったので(笑)。賛否両論でも良かったんですよ、ああいう終わり方のほうがインパクトあるだろうって。ドカーンドカーン、バーン！て感じで(笑)。どうせなら、話はデカくしちゃえ！ってやったら、その後「2」を作るなんてなっちゃって、どうするんだ、おい(笑)みたいなところはありましたね。

「世界一のお姉さんが生まれた瞬間」

藤島康介

頼りになる姉御。
優しくて綺麗なお姉さん。
理想のあねさんを追求した結果
髪型を変更したりしました。
声が折笠愛さんになるのを
知ったときも
なんの不安も抱きませんでした。
きっと素敵なお姉さんに
してくれるに違いないと
確信していました。
そして、あなたの大神が
時に叱られ、時に励まされたあの
世界一のお姉さんが生まれたのです。



理想のお姉さんの追求」――それがあやめのイメージへとつながっていった。「声に関してもまったく不安はなかった」とも。

やめ」っぽくしようかなっていうのがありました。でも、そもそも花組のメンバーに対しても、あやめはセリフの関わり方自体が違いますし、山崎との関連性のあるセリフも結構ありましたからね。今回はわりと自然に「あやめさん」になれたかな、と思っています。外的なことで、例えばちょっと声のトーンを低くしたりとか、お姉さんっぽいしゃべりとか、声の質をいじってみるという意識ではなく、内面的に、自然と何か「あやめ」らしさが出せればいいなというのはありました。

――今年のお正月の新春歌謡ショウでは、山崎との絡みという感じで、一瞬「あやめさん」を演じる部分がありましたよね？　あれはいかがでした？

折笠■欲を言えば、山崎とセリフでも絡みたかった……というのはありましたね。あの時は陶酔した感じの踊りという部分でしか絡めませんでしたけど(笑)。踊りだけで2人の関係をどれだけ表現できるかという挑戦でもありました。でもまさか、もう一度「あやめ」で(歌謡ショウの)舞台に立てるとは思っていなかったので、嬉しかったです。

――ちなみに、今回のPS2版「熱き血潮に」は、8年ぶりの「1」の収録となったわけですけど、昔の声はやはり聞いてみたんですか？

折笠■昔の声？　聞きましたよ(笑)。やっぱりね、8年分、今より青い気がしました(笑)。新たな役に一生懸命取り組んだ感じがありましたね。そういう当時の意気込みも思い出したりしました。

――「1」のセリフの中で、これが好きだなぁ……というシーンはありますか？

折笠■あやめと山崎の「その後」のシーンですね。そうか、こういう展開も可能性としてあったんだな、っていうのが良かったです。最後はハッピーエンドで良かったなって。私自身はとてもうれしかったですね。

――当時、苦労したシーンというのはありましたか？　このへん何度もリテイクがかかったとか(笑)。

折笠■私の場合、「あやめ」も「かえで」も今までずっとナチュラルな形で演じられたと思います。そういう意味では、あんまり苦労はなかったですね。やっぱり(歌謡ショウで)舞台も演っているじゃないですか。より役に近づいていくんじゃなくて、役自体をどんどん自分に寄せてきちゃった……みたいなところもありましたから。ある意味、(キャラクターと)自然に一体化してきた部分はあるし、例えば大神君に対する関わり方にしても、舞台をやっていたことで、たぶんゲームよりも密な関わり方をずっと重ねてきてましたからね。そういう意味では、「かえで」も「あやめ」も、自然に演じることができたと思います。

――今回のセリフで一番印象に残っているシーンというのはありますか？

折笠■最後にみんなに別れを告げるシーンというか、みんなに語りかけるシーンがありますよね。セリフとしては、たんたんと語りかけるわけですけど、あそこは皆への愛がこもっているシーンなので、とても好きなシーンです。

――さて、今後も「サクラ大戦」シリーズは、まだまだ続いていくわけですけど、広井王子さんや、田中公平先生などに何か要望などはありますか(笑)？

折笠■うーん(笑)。そうですね……。公平先生には、以前「信じられること」という曲を書いていただいたんですが、すごくミュージカルっぽくて、私はとても好きなナンバーなんです。ああいうミュージカルナンバーみたいな、しゃべって、マイナーから楽しい感じに転調していって、みんなで楽しく歌うっていう曲は、もう一度歌ってみたいですね。あと、「あやめさん」は、実はディナーショウなんかには、もってこいの役だと私は思うんですね(笑)。最近は年末に、巴里花組がディナーショウをやっていたりしますけど、巴里組に飛び入り参加でもいいので(笑)、ぜひやってみたいなぁって思います(笑)。広井さんには、そのへんをぜひお願いしたいなって(笑)。

――今一曲話題に出ましたが、他に好きな曲というのはありますか？

折笠■OVAのエンディングに使ってもらった「私の青空」。詩も曲の持つ世界観も大好きな曲です。



物語後半、何かにうなされる、あやめ。最後に向けて意外な展開が……。

へ恋心を持っているような部分も書かれてはいたんですけど、あかほりさんが物語をお書きになる段階で、そのへんを消しました。(本編では)きっぱりと山崎との関係のほうに主軸を持っていきました。米田への恋愛感情は、信頼関係という形に変更されていました。その方がすっきりして良かったと思っています。最後のどんでん返しも、あかほりさんの手によるものでした。最初に読んだとき、とても面白いなと感心しました。

【妹のかえでの登場】

「2」になって、妹の藤枝かえでが出てきますけど、もしも歌謡ショウがなかったら、ああいう設定は出てこなかったでしょうね。ある意味、折笠さんという存在が(かえでを)生み出したと言えるのではないでしょうか。(最初の)歌謡ショウ(※1997年の「愛ゆえに」の公演)の稽古場で、やっぱり折笠さんは必要だよね。でも今のままじゃ出られないよね、どうする？みたいな話をスタッフとしていたんです。そのとき、「じゃあ、あやめにそっくりな妹を出そう！」と言ったら、あかほりさんから「出た！」とかって言われて(笑)。すぐにあかほりさんが折笠さんのところに行って、「2に出ませんか？」ってお話をしてきてくれて、全員一致で決定しました。あんなに一生懸命、舞台を陰から支えてくれていた方には、続けて出てほしかったですからね(笑)。そういう経緯で折笠さんには「かえで」役で、「サクラ」シリーズを続投していただきました。

【折笠愛さんにメッセージを】

折笠さんって、なんでもよくわかっていらっしゃって、あんまり自己主張はしないんです。みんなの悩みもわかっちゃうし、こちらのつらい立場もよくわかっていてくれる。その上でいつも現場を明るくするように努めてくれているんですね。ある意味、現実でもかえでさんなんです。でも、本当は辛いこともいろいろとあると思うんですよ。だから、たまには辛いことは辛いと言ったほうがいいんじゃないでしょうか。誰よりも(みんなの事情が)わかっちゃうものだから、大人になっちゃうんだと思うんですけど、それはそれで心配なんですよ、僕としては。甘えるのが苦手なんでしょうか。でも男って甘えられるとはりきっちゃうこともあるんですよ。



帝国華撃団・花組のメンバーを世界中から集めてきたのは副司令の藤枝あやめだった。大神の憧れの人であり、メンバー全員の憧れの女性でもあった。

帝都花組総決算！ドリマガリレー特別企画

「あやめの役って、とても素直な気持ちで演じることができましたね」

──ちなみに、そろそろ夏の歌謡ショウの案内もされ始めていますが、今回の見どころは？

折笠■去年に続いて、第二部の劇中劇の役もあります。初めての男役です。髪形も変えての挑戦です。あ！ ヒゲも付けます（笑）。はたしてどうなりますやら。かえでの男役なんて意外でしょう!? どうぞ楽しみにしていてください。

──今後「サクラ大戦」を通じて、やっていきたいことというのはありますか？

折笠■私、管楽器をやっている……といっても、幼稚園児に笛を持たせた程度なんですけど（笑）、いつかそれをみなさんに披露できる日がくるといいな、と思っています。あとはそうですねぇ、芸を身に付けたいですね（笑）。このあいだ、マリアさん（高乃麗さん）とお台場の大江戸温泉物語に行ってきたんですけど、そこで南京たますだれをやっているお兄さんがいまして（笑）。あ、こういう見ていて肩のこらない楽しいことができたらいいですね。

──いつか歌謡ショウで見てみたいですね。それでは最後に、何かメッセージを。

折笠■そうですね。今回PS2で発売されたわけですが、サターン版で「1」をやった人も、PS2で初めて遊んだという人からも、たくさんのお便りをいただきまして、私自身も改めて「サクラ大戦」をもう1回やりたいなと思わせてもらいました。一度クリアしたものをもう一度……。それだけのエネルギーを持っているのが「サクラ大戦」なんですね。改めて素晴らしい作品に参加できた事に感謝しています。次の「5」は紐育（ニューヨーク）が舞台だそうで、そして今後はアジア方面にも行きたいなんて話も。ニューヨークのチームも実は「かえで」が集めた……なんて設定にならないかしら？……無理だろうな（笑）。でも何らかの形で今後も関わっていけたら嬉しいんですけど。広井さ～ん!!（笑）。



葵叉丹とあやめとの関係とは？　一番信頼してきた人に非情な命令をされた時、大神は……。



「ラジオでは、きたろうさんと一緒にDJを担当させてもらったのですが、本番前の打ち合わせも楽しい方でした。大変勉強になりました」

大場規勝



「個人的にはやっぱり最後に○○になるシーンが一番印象深いです。私自身、あやめはとても好きなキャラクターですね」と大場さん。

「保健室の先生のような存在がいつしか……」

大場■あやめさんは、大神君にとっての憧れの女性でもあるけど、僕らプレイヤーにとっても憧れの女性というのはありますよね。「2」で出る妹のかえでを作るときは、あやめから「艶」みたいな部分を消していくような作り方をした覚えがあります。ゲーム中では、あやめさんは大神君のことは恋愛の対象とは見ていないので、実はあんまり口説いてもしょうがないんですけど、部下として、また隊長として少しずつ成長をしていく部分をあやめさんにわかってもらえるような行動を取るようにするとポイントは高いと思いますよ。

【藤枝あやめ攻略のポイント】

大神にとって、あやめさんは「憧れの女性」という淡い恋愛感情があったというのは確かで、作っているほうとしても「おでこつん」のシーンに象徴されるような大神の憧れの部分をいっぱいシナリオ的にも書いてあるんです。でも、あやめのほうは大神のことを弟のように見ていて、実は他に好きな人がいるんだという感じですよね。ある種、保健室の先生に憧れるような恋愛はあやめとやってもらって、高校生の甘酸っぱい恋愛は花組のメンバーとやってもらうといいかと（笑）。屋根裏部屋での連鎖イベントは、実は3回目を迎えないと、「あの写真」を自分で持っておくことができるんです。そういうマニアな遊び方もアリかと。それから、副司令としてあやめは、大神のことを「隊長」として扱っていますけど、足しげくあやめのところに通うと、大神のことをいつしか「1人の男性」として見てくれるようになります。それを見た後に"あの事件"が起きるわけです。より戦いたくない想いが一番強くなっている時にそうなる……。あとは、テープレコーダーの実験は必ずやったほうがいいですよ。（オーバーワークス）



和風の髪型がとても似合うあやめさん。そして「殺女（あやめ）」として覚醒したあとに……。

田中公平



「歌謡ショウのおじさんスタッフにも評判がいいのは折笠さんですね。声も大人の魅力がある方です」と田中先生も絶賛。

「スタッフのおじさん連中にも人気の高い折笠さん」

田中■折笠さんの最初の仕事（「ピグマリオ」）のあとぐらいから、実は僕は彼女と何度も一緒に仕事をしてきていて、付き合いとしては、かれこれ長いんですよね。ああいう、ちょっと鼻がつまった感じなんだけど、大人の女性の声というのは、とてもいいですよね（笑）。（声の質的には）物語の主人公というのは、そうそう多いわけじゃないですけれど、どの作品にも実は必要な感じの声じゃないですか。お姉さん役だったり、お母さん役だったり……。そういう人って、劇中でもわりと歌を歌ってるから、折笠さんって、実は自分の曲もいっぱいあるんです。折笠さん自身が出している声優アルバム的なCDに、私は主題歌を書かせてもらってますし、彼女自身は若いときから大人の魅力のある方でしたよね。叉丹と歌わせた「夜のサンバ」も、折笠さんじゃないと歌えない色気たっぷりの曲になってますよね。

ドリマガ恒例！ スタッフ寄せ書きサイン入りポスター＆POP大プレゼント！



No.1



No.2



No.3

各1名様！

恒例のリレー寄せ書きサイン入りポスターとPOPプレゼント。応募は下記のあて先に。左下の応募券を貼って送ってきてね。サインはどんどん増えていくぞ！



「夏のスーパー歌謡ショウは、ぜひ楽しみにしていてください」と折笠さん。超レアなアイテムは希望番号を書いて送ってきてね。

あて先はこちら！　〒107-0052　東京都港区赤坂4-13-13　ソフトバンク パブリッシング㈱「ドリマガ」編集部「サクラ大戦～熱き血潮に～」リレー企画プレゼント！係（〆切はリレー企画最終回まで有効）

リレーインタビュー サクラ大戦 応募券 6/27号（あやめ）

次回は最後にメカニック対談がフィナーレを飾るぞ！

なんでだろう？ and 噂の真相

ゲーム業界の素朴なギモンに答えます

ふとした時に思いつくゲーム業界に関する素朴な疑問。とっても深くてマジメなものから、今さら人に聞けないようなしょーもないことまで、『ドリマガ』に寄せられたあなたの「なんでだろう？」を、編集部があらゆる手段を尽くしてズバリお答えします！



十字ボタンは誰が考えたんだろう？

優れた入力装置として、現在まですべての任天堂ハードに採用されている十字ボタンに関する「なんでだろう？」は、やはり十字ボタンの実用新案権を取得している任天堂に聞いてみた。「もともとは業務用ゲーム『ドンキーコング』をゲーム＆ウォッチに移植する際に、好適な入力系統を、という必要に応じて開発されました。アーケードのコントロールスティックの操作感を再現できるもの。手元で操作してもブレないもの。また、子供が遊ぶものなので、踏んでも安全なものをという要求が挙げられ、いろいろあった形状の候補の中でも、中央に力点を置いたまま操作できるといった点が評価されてゲーム＆ウォッチに採用されました」（任天堂広報）。


十字型はDCのコントローラも採用。他社の方向ボタンも内部構造に若干の違いはあれ、コンセプトは同じ。20年間も変わらずに続いている偉大な発明だ。

ゲームの値段に5,800円とか6,800円とか800がつくのはなんでだろう？

日本ではゲームに限らず多い小売価格末尾に「800」の謎！　まずはソフトメーカーさんに聞いてみた。「昔は値段もいろいろあったんだよ!!　今は、だいたい4,800、5,800、6,800……だけど。例えば1,000円と980円の商品があったとして、20円の差だけど『980円！』ってなんか得した気分じゃない？　同じように5,000円と4,800円だったら、4,800円ってちょっとうれしいでしょ。そんな気持ちとか覚えてもらいやすさから、800って数が定着したんだと思う」（カプコン広報・ハギー）。次にショップ代表として、秋葉原でメッセサンオーの店長さんに直撃！「なんで8が付くかって？　たしかになんででしょうね？（笑）消費税がなかったころって、うちの店でも1万円でおつりが来るとうれしいからという理由で9,800円とかにしてたんだけど、その名残かもしれないですね。安いイメージがあるじゃないですか。200円でも安いほうがうれしいし。あと『イチキュッパ』とか、語呂がいいからじゃないですか？」（メッセサンオー・金店長）

ゲームの発売日が延期されるのはなんでだろう？

あわわわわ、これはソフトメーカーにとってはあまり聞かれたくない質問のはず……。それでも「逆ギレしないでネ♥」とあらかじめ断ったうえで大胆に問うてみたところ、カプコンの熱血広報無双・ハギーから答えが返ってきました。「さらなるクオリティアップ、サービスの向上など、皆さんに喜んでもらえる商品を提供するためにどうしても時間をいただきたい状況になることがあります。でも、メーカーとしても本当は延期はしたくないのですよ!!」だそうです。う〜む。だよね〜。

エコールがあんなにいろんなブランドを立ち上げる体力があるのはなんでだろう？

伝説のギャルゲーブランド「レインディア」を復活させたと思ったら、今度はゲイブランド「GIZMO」を立ち上げるなど、このところ動きが活発なエコール。その元気の秘密をプレジデントに直撃！　「それは、セガの株でもうけているからデス(ウソ)。当たり前に、手抜きせず、一生懸命、無駄なお金を使わず、制作しているからデスよ」（エコール真鍋社長）だって。ふーん。


（株）エコールソフトウェア
真鍋賢行社長
伝説のク●ゲー「デスクリムゾン」生みの親。最近はギャルゲーなどで力を蓄えているようデス。いっぱい蓄えたら、また暗黒面で放出するんデスか!?

噂の真相　ぶっちゃけ、ゲーム会社ってもうかるの？

平成デフレ不況の波はゲーム業界にも容赦なく襲いかかっている……はずなんだけど、各社から発表されている前年度業績の数字だけを見ると、意外と好調もしくは手堅いような気も？　いったいホントのところはどうなの？　ということで、このギモンを、会社名がショッキングな「びんぼうソフト」さん（最新作はD3パブリッシャーから発売の「THE ジェットコースター〜遊園地をつくろう！〜」）にぶっちゃけ質問！　もうかりまっか〜？　「もうかりません（爆）。業界全体で見れば赤字ソフトのほうが多いと思います。利益が出ているのは一部のヒット作品だけじゃないですか？」（びんぼうソフト服部社長）。たしかに「太鼓の達人」のナムコ、「真・三國無双」のコーエー、「キングダム ハーツ」のスクウェア・エニックスなど、一部のヒット作が全体を牽引している印象はある。ある業界事情通によると「現在でも１億円程度の小銭（？）は、2〜3万本売れるパッケージソフトをきっちり作って売れば中堅企業でも稼げるんです。今大手が目を向けているMMORPGとかのネットゲームは会社に体力がないとできませんね。海外には600万人ユーザーのゲームとかもあるでしょう。利用料を月に1,000円とすれば毎月60億円入ってくる。月に１億円の運営費に開発費（大作なら最低10億円）を差し引いても、これは魅力的ですよ。将来の投資も兼ねて挑戦したいと思っているはずです」ということで、やっぱり当たればかなりもうかるらしい？

任天堂が京都にあるのはなんでだろう？

「弊社は明治22年に創業以来、京都で事業を続けてきましたが、国内各地、海外にも拠点は多数あり、京都だけで事業を行っているわけではありません」(任天堂広報)。移転が検討されたとか、そういうこともないそうだ。ただし「個々の社員が京都から世界へ向けて作品を発表できることについて、誇りを持っていることはあるでしょうけど」とのこと。会社としては特別な意味はないそうだ。



上鳥羽にそびえる任天堂本社ビル。自社工場も宇治にあり、京都を代表する企業だ。

ゲームボーイに緑系の色がないのはなんでだろう？

「色決めの際は、各国の文化背景によって問題のある色を避けながら、より好感度が高いものを選んでいくのですが、その結果、GCやGBAの場合、『バイオレット（米国ではindigo—青味の強い紫）』が世界共通の基本色となりました」(任天堂広報)。緑がないのは特にダメというわけではなくて、優先順位が低かったというだけのようだ。ちなみに、青系の色が好まれるのは世界共通の色彩感覚なのだそうです。

ゲームキューブのZボタンがあそこにあるのはなんでだろう？

「GCでは、アナログではないトリガーも必要であるとの要求から、デジタルトリガーとしてZボタンが配置されることになりました。右側にあるのは一般的に効き指だからです」(任天堂広報)。



変わった形状をしているわりに使いやすいGCコントローラ。いろいろ考えられているんですねぇ。

ゲームキューブのソフトが8cmディスクなのはなんでだろう？

「『メディア軽量化による回転負荷の軽減』『読み込み速度の向上』『独自企画によるコピーの防止』といった理由が挙げられます。本体の小型軽量化も可能であるなどのメリットもあります」(任天堂広報)。実際GCのロード時間は短い！　松下電器と共同開発の大容量1.5GBのディスクには高度なコピー防止技術が採用されているんだって。

海外で人気のゲームが日本で発売されないのはなんでだろう？

海外では100万本ヒットなのに、日本ではゼロ……。国内発売予定はないの？　PS2陣営からは「どのようなソフトをどのタイミングに発売するか、などといったことは、各ソフトメーカー様の戦略によってご判断されることになると思います」(SCE広報)との簡潔な回答が(笑)。そしてXboxは「出しますよ！　でもまだ詳しくは教えられませんけど」(MS広報)だって。少しは希望が？



PS2版が全世界800万本突破の怪物ソフト。で、日本では？



昨年の米国Xbox市場で一番売れたFPS。ジャンルがネック？

Xboxがあんなに大きいのはなんでだろう？

ビデオラックにも入らなかったりするほど大きいXbox。このデカさはやはりアメリカの広い家に合わせたからなのか？　なんでだろう〜？「Xboxの中には、ハードディスクやイーサーネット、5.1chサラウンドといったさまざまな機能が入っているので、どうしても大きくなってしまったのだと思います。アメリカの家が大きいからではありません(笑)。本体は大きいですけど、日本版コントローラは日本人の手のサイズを基準にしていろいろ研究したうえで開発されたんですよ。あと、ボタンの色（緑赤青黄）はWindowsロゴのカラーらしいです」(MS広報)ということだ。Windowsカラーというのは初耳。たしかにコントローラは持ちやすいけど、本体の大きさももう少し日本の家庭事情に合わせてくれるとうれしいです……。



米国仕様コントローラは日本のよりひと回り大きく持ちずらい。

噂の真相　カプコンが最近2Dゲームを作らないのはなんでだろう？

どこから出たか、「カプコンは2Dゲームはもう作らないの？」という噂の真偽を問うハガキが編集部にきた。今年は「ストリートファイター」15周年とかで盛り上がるはずだから、なくなくなることはないと思うんだけど、実際のところどうなの？　教えて、ハギー！「2D格闘を作るのをやめた、というわけではないんですよ。ただ、例えば『ストリートファイターⅢ』や『ストリートファイターZERO 3』は、それぞれがひとつの完成形に至っているので、単純に続編、という形でのリリースは現在予定していません。それに、格闘に限らないけれど、2Dはやらない、3Dはやる、という分け方をしているわけではないので、作ろうとしているものがどちらに適しているかが大事です。2Dでやるべき企画があればそうするかもしれないし、逆に3Dのタイトルが続くこともあるかもしれないわけです」(カプコン広報・ハギー)。ということで、まだまだカプコンのの2D格闘モノが出なくなるなんてことはないみたい。

SEGA®のロゴはなぜ青色なんだろう？

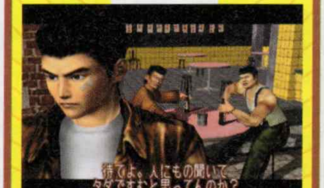
2000年11月にロゴ変更があったものの、色はまったく同じ青。「株式会社セガ」のほうもそうだけど、ずーっと変わらず青なのはなんでだろ〜？「セガのコーポレイトカラーは『セガ・ブルー』。このブルーは、正しい技術による安全で明るい未来、エンターテイメントの楽しさ、安らぎを表しています」(セガ広報)。

（続編などを作る場合に困らないように）過去のゲームのデータってどこに保存してるんだろう？

完全な記録媒体なんて存在しないし、いったいどうしてるんだろう〜？「やっぱり一番重要なのは開発者の記憶ですね。もちろん企画書とか仕様書といった資料は保管してます。だけど、仕様書だけではゲームのすべてを理解するのは無理なので、やっぱり感覚が大事になってしまいます。そうなると……決め手はもう一度プレイすることです。例えば『Shinobi』を作ったときは、開発スタッフが『ザ・スーパー忍』をまじめに特訓したそうですよ(笑)」(セガ広報)

噂の真相で、「シェンムー」の続編はどうなってるの？

いまだに根強い要望のある「シェンムー」続編の可能性を『ドリマガ』は50％とみる。ただし、最近はセガ自体がダッチロールを繰り返してきたことも含め、多くのプロジェクトが停止していたのも確か。「シェンムー」にもその影響が少なからずあったはず。新体制と時代の流れを考えると可能性は30％程度……かも？



小説化等の話が出ないのはまだ続編の可能性がゼロではないから……とのウワサも？

せがた三四郎って今は何をしているんだろう？

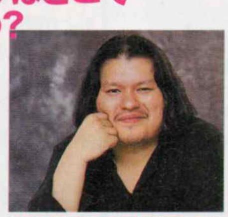
一世を風靡したセガサターンの伝道師・せがた三四郎。彼は今何を？「この前、GameJam2でステージに登場してましたね(笑)。どうやら、今でも毎日道場で特訓しているようです」(セガ広報)。ということはまた会えるのかな？



最後のCMで星になったが……。熱血姿が再び見れる日は？

飯野賢治さんは今はどこで何をしているんだろう？

現在は、2001年8月に「スーパーワープ」から社名を変更した、「(株) フロムイエロートゥオレンジ」の代表取締役。インターネットを中心とした事業を展開中。テレビ番組やWebのコラムなどに登場している。近況はhttp://blog.neoteny.com/eno/にて？



2002年9月17日に携帯コンテンツをリリース。勇姿の復活はあるか？

PS2コントローラのボタンが△○×□なのはなんでだろう？

ABCでもなく１２３でもなく、記号という独自路線を主張するPSのコントローラのボタン。この記号を採用した経緯は？「PS、PS2は世界共通のモデルで、お子さまから年配の方まで幅広いユーザーの皆様にお楽しみいただいています。△○×□という記号は、その配置も含め、使用言語や年齢、文化を問わずプレイヤーに直感的に意味を推察できるよう考えられ、デザインされたものです」（SCE広報）ということだって。

PS2ディスクの裏が青、PSディスクの裏が黒なのはなんでだろう？

「PS、PS2用のソフトウェアは音楽CD-ROMと同じ工場で生産しているため、区別をつけるためにPS用CD-ROMは黒、PS2用CD-ROMは青にしています。DVD-ROMは規格上、色をつけることができません。青いディスクはPS2用CD-ROMです」（SCE広報）。区別を付けるためだそうです。そういえば、部屋に一緒に散らかったPSソフトと音楽CDを分ける時にはひと目で区別できて便利です。あと、音楽CDをマジックスプレーで黒くしたりしてもPSソフトにはなりませんよ。

CEROによる年齢区分表示が始まったのはなぜだろう？

「年齢別レーティング制度の理由は、消費者の購入後のトラブルを未然に防ぐための情報開示や、業界側の表現の自由が確保されるような世論形成確保を整える目的などが挙げられます。どなたにでも安心して、ゲームソフトが購入でき、より楽しんでいただけるようにするためなんですね」（CERO）。

「SOFTBANK GAMES」の更新が速いのは何でだろう？

それは、取材と更新を超人的サイクルでこなしているH副編集長がいるからです。ちなみに、H副編集長の原動力は牛丼（吉野家）で、「速い！ 安い！ うまい！ これこそが『SOFTBANK GAMES』のコンセプトであり、ポリシーである（H副編集長）」と豪語してます。でも、休みもないみたいデス。

なぜコントローラは左が方向指示、右が命令指示なんだろう？

またまたコントローラに関する素朴なギモン。もしかして右脳左脳の役割に関係があるとか!? ファミコンで十字ボタン＝左を普及させた任天堂の見解を聞いてみたぞ。「もともと業務用のゲームではコントロールスティックを左側に配していたため、十字ボタンもそれを踏襲したようです。ただ、N64の3Dスティックは左右どちらの手でも操作できる中央に配置してみたり、任天堂としてはいろいろな試みを行っていますし、方向ボタンの場所についてはまだ研究の余地はあるかもしれません」（任天堂広報）。なるほど、アーケードからの流れならばということで、数多くのアーケード筐体を作ってきたセガにも聞いてみた。「慣れです、慣れ（笑）。昔のアーケードでは、レバーが右でボタンが左っていう筐体もあったんですよ。レバーが真ん中で左右にボタン……どちらでもお好きなように、というものまでありました」（セガ広報）。そういえば「インベーダー」や「ゼビウス」では左右にショットボタンがあったけど、連射がしやすい右手（利き手）でショットボタンを押す人が多かった。その名残ということかな？ 今の格闘ゲームなんかでは右手側にコマンド入力する方向ボタンがあってもいいような気もするけどね。



「G-LOCK」では運動量の多い操縦桿は右手。「スペースハリアー」は左手で操作、右手でショット。どちらも違和感はない。運動量の多さ、複雑さで決まる？

バンプレストのロゴマークがなんで黒いマスクなんだろう？

BANPRESTO

「マスクではなくメガネです。これは“何でも興味を持っていろんなものを見る”という意味、無限大（∞）を表す記号、タテにするとBANPRESTOの『B』です」（バンプレスト広報）とのこと。へ～、なるほど。

「ファイナルファンタジー」って最後という意味なのになんで続編が出るんだろう？

もう11作目まで出ているものを今さらあえて聞いてみたところ、「これは英語の訳し方の違いでしょうが、『最後の』ではなく、『究極の幻想』という見解で、全社員は取り組んでいます」（スクウェア・エニックス広報）との回答が。毎回究極を目指して作り込んでいるからあんなに売れるのか！

編集部の人がイス寝するのはなんでだろう？

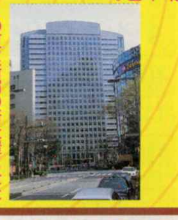
「なぜ？」ではなくて必修科目である。日々時間との勝負を強いられる編集者は、疲れたらふんぞり返ることで、そのまま就寝モードへと移行できなければならない。熟練度が上がれば、イスの上でさまざまなアクション、例えば「イス1つで睡眠」「イスの上で寝返り」などもこなせるようになる（編集部一イス寝がうまい編集者）。

噂の真相 スクウェアとエニックスは合併して、開発チームも合併したの？

4月1日、無事に合併を果たしたスクウェア・エニックス。開発チームのシャッフル……というのは当然まだで、事業部（チーム）編成も、第1～第10と、今までの各社の開発チームをそのまま持ってきた状態にあるようだ。「『半熟英雄 対3D』に『せがれいじり』のキャラが出てるんですよ」と和田社長が先日の戦略発表会の席上で語ったが、本格的なチーム再編はやっぱりちょっと先になりそう？



今期はすでに作っていた作品がほとんど。「FFXII」は出るが、「ドラクエVIII」は出ませんとのこと。



この夏に新宿の新社屋に全社一斉の引っ越しを敢行するスクエニ。開発の融合は、実質それ以降となるだろう――というのが一般的な見解。合併効果が作品に出るのは1年～2年は待て？

木曜日に発売されるソフトが多いのはなんでだろう？

「昔は金曜日発売が普通だったんですよね。１日あればプレスできるCDでソフトが供給されるようになったPS時代に木曜日になったんです。金曜日に発売して売り切れちゃうと、流通が休みの土日に再入荷がないから。木曜だったら翌日に追加注文すれば土曜日に入荷できるんです」（メッセサンオー・金店長）。

新品より高い中古ソフトがあるのはなんでだろう？

「そもそもの流通量が極端に少ないものはやっぱり値上がりしやすいですね。ギャルゲーなんかで多いですけど、再販の予定もない初回限定版とかはプレミアがつきやすいです。あとバグがあるバージョンとかは、レアものとしてマニアの間で高値で取り引きされたりします（笑）」（メッセサンオー・金店長）。

PCゲームを扱っているゲームショップが少ないのはなんでだろう？

同じ“ゲーム”という括りながら、PCソフトも扱っているショップは少ない。なんでだろう～？「PCゲームは箱が大きいものが多くて置く場所がないから（笑）。あと一番の売れセンであるPS2ソフトの売り場を大きく取りたいという理由からですね」（メッセーサンオー・金店長）。

小売店がゲームソフトを返品できないのはなんでだろう？

「よくショップの内部事情を知ってる読者さんですね（笑）。まぁぶっちゃけて言っちゃうとメーカーさんとの契約でそうなってるからです。ただ、発売日が大幅に延期されたものもまったく返品できないのはちょっとね……」（メッセサンオー・金店長）とショップの本音もチラリ。

ゲーム会社が協力して最強のゲーム機を作らないのはなんでだろう？

こんなミもフタもない質問もしてみました。「ライバルがいないと最強のゲーム機は生まれないと思いませんか？」（MS広報）。ごもっとも。

「ドリマガ」の懸賞の抽選はどうやってるんだろう？

ランダムに選んでいます。ハガキの周りを派手に塗ったりしてもあまり効果ナシ？ あと「つまらない記事」欄を書くと当たらないということもないので遠慮なく書いてください。

なんでだろ？ 大募集!! ドリマガ編集部では引き続きゲームにまつわる「なんでだろう？」を大募集！ ギモンに感じたことを書いてドリマガ編集部「なんでだろう？」係まで送ってね。

POWERED BY READER'S RACE

今こそ決める！GBAソフト最新カタログ

最新・最強版！ 2003年夏 GBA大カタログ！

ゲームボーイアドバンス



GBA SPが発売されて以来、ドリマガ編集部でも稼働率がグッと上がったと評判のGBA。ハードの売れ行きもPS2以上だったりして、日本一稼働しているゲーム機の座も近い？　そんなGBAをフル活用させちゃう最強のカタログをお届けしよう！

GBAソフトランキング A表

順位	ソフト名／データ	全投票平均／累計販売本数
1	ファイアーエムブレム 烈火の剣 S・RPG ●任天堂●2003年4月25日発売●4,800円	9.6153 19万8371本
2	ファイアーエムブレム 封印の剣 S・RPG ●任天堂●2002年3月29日発売●4,800円	9.4198 30万8223本
3	逆転裁判2 ADV ●カプコン●2002年10月18日発売●4,800円	9.3613 12万2571本
4	メトロイド フュージョン ACT ●任天堂●2003年2月14日発売●4,800円	9.3427 13万701本
5	逆転裁判 ADV ●カプコン●2001年10月12日発売●4,800円	9.2967 11万3890本
6	牧場物語 ミネラルタウンのなかまたち SLG ●ビクターインタラクティブソフトウエア●2003年4月18日発売●4,800円	9.2857 7万878本
7	ポケットモンスター ルビー／サファイア RPG ●ポケモン／任天堂●2002年11月21日発売●4,800円	9.2222 444万8572本
8	ファイナルファンタジータクティクス アドバンス S・RPG ●スクウェア・エニックス●2003年2月14日発売●5,800円	9.1647 45万9550本
9	メイド イン ワリオ ETC ●任天堂●2003年3月21日発売●4,800円	8.9333 36万1714本
10	サモンナイト クラフトソード物語 RPG ●バンプレスト●2003年4月25日発売●5,800円	8.9 4万2953本
11	風のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント ACT ●ナムコ●2002年8月6日発売●4,800円	8.875 1万7806本
12	パワプロクンポケット5 SPT ●コナミ●2003年1月23日発売●4,800円	8.8214 20万2808本
13	キャッスルヴァニア －暁月の円舞曲－ ACT ●コナミ●2003年5月8日発売●4,800円	8.8 2万1418本
14	パワプロクンポケット4 SPT ●コナミ●2002年3月20日発売●5,800円	8.7948 26万4258本
15	風のクロノア～夢みる帝国～ ACT ●ナムコ●2001年7月19日発売●5,300円	8.7741 10万3128本
16	クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル RPG ●ナムコ●2002年12月13日発売●4,800円	8.7619 3万5337本
17	タクティクスオウガ外伝 The Knight of Lodies S・RPG ●任天堂●2001年6月21日発売●4,800円	8.7529 29万3288本
18	シャイニング・ソウル A・RPG ●セガ●2002年3月28日発売●5,800円	8.7017 7万5686本
19	スーパーロボット大戦A S・RPG ●バンプレスト●2001年9月21日発売●5,800円	8.6968 36万9845本
20	ソニック アドバンス2 ACT ●セガ●2002年12月19日発売●5,800円	8.6875 18万9553本
21	トルネコの大冒険2アドバンス ～不思議のダンジョン～ RPG ●エニックス●2001年12月20日発売●5,980円	8.6734 29万9878本
22	スーパーロボット大戦R S・RPG ●バンプレスト●2002年8月2日発売●5,800円	8.6724 23万1535本
23	ことばのパズル もじぴったん アドバンス PUZ ●ナムコ●2003年1月10日発売●4,800円	8.6153 2万5568本
24	スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION S・RPG ●バンプレスト●2002年11月22日発売●5,800円	8.6129 19万2800本
25	姫騎士物語-PrincessBlue-（通常版／初回限定版） ADV ●トンキンハウス●2002年8月29日発売●5,800円	8.6052 2672本
26	テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2 RPG ●ナムコ●2002年10月25日発売●4,800円	8.5555 16万6701本
27	マジカルバケーション RPG ●任天堂●2001年12月7日発売●4,800円	8.4411 26万7718本
28	黄金の太陽～失われし時代～ RPG ●任天堂●2002年6月28日発売●4,800円	8.4193 27万6314本
29	かまいたちの夜 ～アドバンス～ ETC ●チュンソフト●2002年6月28日発売●4,800円	8.3913 1万9239本
30	ヒカルの碁 TAB ●コナミ●2001年10月25日発売●5,800円	8.3371 24万3597本

▲ランキング表寸評

上位は任天堂が堅持！ 良質ソフト満載のGBA

2001年3月21日に発売されたGBA。その全ソフトの中から読者レース最強の歴代ベストランキングを最新データで見てみると、こんな結果になったのだ。ソフト購入に参考にぜひ！



「ポケモン」は2本合わせて驚異的な450万本にも！

1位 ファイアーエムブレム 烈火の剣

累計販売本数 19万8371本



●任天堂
●2003年4月25日発売
●4,800円●S・RPG

読者の全投票平均点 9.6153

本誌レビュー評点 8.33

一番最初の"リン編"はチュートリアルになっているので、シリーズ初心者やSLGが苦手な人でも安心して遊べる。ただ、親切な反面、慣れている人にはかんたんすぎてたいくつだったかもしれない。といっても、その先はどんどん難しくなり、最終的にはいつもと変わらない難易度にまでなるので、問題ないのかな？恒例のセーブ＆リセットは、携帯機になったことでやりやすくなった気がする（笑）。そして、やはり仲間同士の人間関係や恋愛、支援効果が、一番楽しかった。（東京都・下田勝昭・23歳）

2位 ファイアーエムブレム 封印の剣

累計販売本数 30万8223本



●任天堂
●2002年3月29日発売
●4,800円●S・RPG

読者の全投票平均点 9.4198

本誌レビュー評点 9.66

難しいものの、何度かチャレンジすればクリアできる程度のちょうど良い難度になっている。また、支援など、繰り返し遊べる要素もあり。アドバンス最高のゲーム！（岡山県・ろビ・16歳）　難易度が前作、前々作に比べて低くなっているが、それでちょうど良いと思う。キャラクターを成長させるのが一番面白い。（埼玉県・青ちゃん・16歳）　キャラクターに愛をそそぎ込む、一種の育成ゲーム。死んだ仲間は蘇生できないなどミスは許されないだけに、戦略性が高く、燃える要素も多い。（東京都・とよすかん・23歳）

3位 逆転裁判2

累計販売本数 12万2571本



●カプコン
●2002年10月18日発売
●4,800円●ADV

読者の全投票平均点 9.3613

本誌レビュー評点 9.0

ストーリーは続編なので「2」を知らないと十二分に楽しめないかもしれない。ブラックなネタを笑いに変える、あのセンスは最高。新システム、サイコロックの導入により、より推理を楽しめるようになったのも良い。（大分県・永山真弓・25歳）　新要素サイコロックにより、だれがもたちだった探偵パートが締まった。法廷パートも、前後編に分けるなどにより息もつかせぬ展開を体感できた。（埼玉県・ツヅキ奈月・19歳）

4位 メトロイドフュージョン

累計販売本数 13万701本



●任天堂
●2003年2月14日発売
●4,800円●ACT

読者の全投票平均点 9.3427

本誌レビュー評点 8.66

ディスクシステムで発売されて以来、期待を裏切ることない高品質の作品を出し続けている由緒正しいシリーズなのでは？　正統派アクションらしいちょっと高めの難易度と、じっくりと考えれば攻略できるようになっている謎解きのバランスが絶妙で、今回も十二分に楽しめました。細かいところまで行き届いた作品作りは、さすが任天堂。昔からのファンを納得させるのはもちろん、新規ユーザーや子どもにも○。（東京都・江神剥郎・32歳）

8位 ファイナルファンタジータクティクス アドバンス

累計販売本数 45万9550本



●スクウェア・エニックス
●2003年2月14日発売
●5,800円●S・RPG

読者の全投票平均点 9.1647

本誌レビュー評点 8.25

グラフィック、サウンドともに携帯ゲーム機とは思えないクオリティーの高いデキになっています。全体的に◎。ストーリー本編に関係ないクエストをこなしていくのが、面白かったです。ジョブシステムも良い感じ。それから、ロウシステムがイイ！　続編希望です。（兵庫県・DCM・18歳）　メインストーリーみたいなものは本当に少しで、ほとんどがサブシナリオで構成されている。自分次第で、世界やキャラクターがどんどん広がりを持つのはプレイしがいがあって良い。種族とジョブとアビリティとで、キャラクターの育成も奥行きがある面白いものに仕上がっている。通信ケーブルを使った他プレイヤーとのイベント、アイテムの交易も新鮮で楽しかった。（東京都・木原翼・23歳）

今後注目のソフトはこれだ！

手軽な携帯機だけど、しっかりしたRPG作品もこの夏目白押し。どれも見逃せない逸品だ！

6/20発売予定 MOTHER 1+2

●任天堂
●4,800円
●RPG



N64で開発されていた「3 豚王の最期」の開発中止発表から一転、GBAで「3」が出る！その前に「1」「2」を遊ぼう！

7/17発売予定 ボクらの太陽

●コナミ
●4,980円
●RPG



コナミの小島秀夫監督が太陽センサーを搭載したまったく新しいゲームを作った。太陽光の元でゲームをするといいコトが。

7位 ポケットモンスター ルビー／サファイア
累計販売本数 444万8572本



●ポケモン／任天堂
●2002年11月21日発売
●4,800円●RPG

読者の全投票平均点 9.2222
本誌レビュー評点 －

前作、前々作に比べ“カッコイイ系”のポケモンがさらに増えたような。主人公もカッコイイし。私のお気に入りは“レジ”シリーズ3体。ロボットアニメの悪役メカっぽいところが◎。しかし、ゴニョニョがドゴームに進化した時は、つい反射的に電源を切ってしまいました（ナゾノクサ→クサイハナ以上の落差……）。それにしても、これほどネット向き（ケーブルでの通信だけでなく）のゲームはないと思うのだけど、どーでしょう？（東京都・みずさわ慶希・22歳）

9位 メイド イン ワリオ
累計販売本数 36万1714本



●任天堂
●2003年3月21日発売
●4,800円●ETC

読者の全投票平均点 8.9333
本誌レビュー評点 8.33

ミニゲーム中の演出やグラフィックに、今までの任天堂にはなかった「バカっぽさ」があって楽しい。新しく登場したワリオの仲間たちもクセ者ぞろいで、ぜひ他の作品にも出てほしいと思った。（東京都・みくりや真紀・19歳）　CMやホームページを見て、あまりの下品さに周りの人は引いていたけど、俺はこのゲームの新の面白さに気が付き、ゲット！　あとはいわずものがな、引いていた人がはまっている、そんなゲームだ！　さすがは任天堂！（大阪府・PIECE・34歳）

12位 パワプロクンポケット5
累計販売本数 20万2808本



●コナミ
●2003年1月23日発売
●4,800円●SPT

読者の全投票平均点 8.8214
本誌レビュー評点 8.0

もう、純粋な“野球ゲーム”からはだいぶ離れてしまっているが、面白ければそれでいいと思う。どんなになっても不満はない。（北海道・柴田論・23歳）今回の育成部分はストーリーが重視されているので、さらにシミュレーション要素が高くなっています。気軽にできる対戦もイイ！（東京都・江口憲彰・23歳）

18位 シャイニング・ソウル
累計販売本数 7万5686本



●セガ
●2002年3月28日発売
●5,800円●A・RPG

読者の全投票平均点 8.7017
本誌レビュー評点 7.75

携帯機らしい、お手軽色強い内容が好印象。どのキャラクターを選ぶかで、攻略法も変わりそう。（東京都・アレッサ・23歳）　シリーズのキャラクターが出たりするのはうれしいが、ストーリーが薄く、単調な印象があるのは残念。マルチプレイができないので、余計にそう感じるのかもしれない。（大阪府・EIKI）

22位 スーパーロボット大戦R
累計販売本数 23万1535本



●バンプレスト
●2002年8月2日発売
●5,800円●S・RPG

読者の全投票平均点 8.6724
本誌レビュー評点 9.25

グラフィックがきれいで、最初は携帯機とはとても思えなかったほど。難易度も高くなく、初心者も安心してプレイできる。隠しキャラクター、ユニットがあり、クリアデータの引き継ぎもできるなどやり込み要素も多い。「スパロボ」未体験の人には、ぜひ「R」をプレイしてほしいと思う。（兵庫県・yu-ki・19歳）

23位 ことばのパズル もじぴったん アドバンス
累計販売本数 2万5568本



●ナムコ
●2003年1月10日発売
●4,800円●PUZ

読者の全投票平均点 8.6153
本誌レビュー評点 7.66

これは新しいパズルだ！　知らず知らずのうちに各条件での言葉を考えてしまう。頭の中の言葉をフルで出して、自分の中に眠っていた言葉を探し出す。できれば、各条件に合った言葉アドバイスなるものがモードとしてあれば、もっと良かった。言葉が増える要素も欲しかったです。（和歌山県・池上利剛・30歳）

26位 テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2
累計販売本数 16万6701本



●ナムコ
●2002年10月25日発売
●4,800円●RPG

読者の全投票平均点 8.5555
本誌レビュー評点 7.66

シリーズ本編のほうでおなじみのキャラクターたちが総出演！　新作を待ちわびて欠かさずプレイしている私には、とてもうれしい演出でした。しかも前作に比べて、なりきるための衣装も増えているし、ゲームとしての完成度も高くなっている。もちろん、本編未プレイの人でも遊べます。（東京都・須賀忍之・23歳）

49位 ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート
累計販売本数 50万8859本



●スクウェア・エニックス
●2003年3月29日発売
●5,980円●RPG

読者の全投票平均点 7.5238
本誌レビュー評点 9.0

「Ⅶ」で気に入っていたキーファ王子が主人公というのが、うれしい限り。今回はキャラクターも仲間にできるので、とても心強いです。合体についても、手塩をかけて育てたモンスターを犠牲にすることない転身というシステムを採用しているので、さらに愛着が持てるようになった。（東京都・落合行・23歳）

今夏発売予定 新約 聖剣伝説

●スクウェア・エニックス
●価格未定
●RPG



GBで発売された「聖剣伝説」をベースに、シナリオ、グラフィックなど、さまざまな部分がリメイクされたアクションRPG。

8/1発売予定 テイルズ オブ ファンタジア

●ナムコ
●価格未定
●RPG



「テイルズ オブ」シリーズの原点となるRPGがGBAへ移植。単なる移植ではなく、キャラを含めた追加要素、おまけもある。

GBAソフトランキング B表

順位	ソフト名／データ	全投票平均／累計販売本数
31	遥かなる時空の中で（通常版／プレミアムBOX） ADV ●コーエー●2002年8月23日発売●5,800円／7,800円	8.25 2561本
32	黄金の太陽～開かれし封印～ RPG ●任天堂●2001年8月1日発売●4,800円	8.1958 38万3238本
33	Natural 2 -DUO- ADV ●オメガ・プロジェクト●2002年6月28日発売●6,800円	8.1304 1533本
34	ギルティギア ゼクス アドバンスエディション ACT ●サミー●2002年1月25日発売●5,800円	8.0416 1万6513本
35	ソニックアドバンス ACT ●セガ●2001年12月20日発売●5,800円	7.9629 24万1346本
36	ミスタードリラー2 ACT ●ナムコ●2001年3月21日発売●4,800円	7.95 17万6160本
37	みんなでぷよぷよ PUZ ●セガ●2001年10月18日発売●4,800円	7.8888 7万3349本
38	星のカービィ 夢の泉デラックス ACT ●任天堂●2002年10月25日発売●4,800円	7.8181 83万9161本
39	ヒカルの碁2 TAB ●コナミ●2002年7月18日発売●4,800円	7.8148 12万7879本
40	ファイナルファイトONE ACT ●カプコン●2001年5月25日発売●4,800円	7.8108 4万4021本
41	伝説のスタフィー ACT ●任天堂●2002年9月6日発売●4,800円	7.8 34万6861本
42	マリオカート アドバンス RAC ●任天堂●2001年7月21日発売●4,800円	7.75 80万4753本
43	ブレスオブファイア ―使命の子― RPG ●カプコン●2001年12月21日発売●4,800円	7.7111 10万4124本
44	デ・ジ・キャラット でじこミュニケーション SLG ●ブロッコリー●2002年10月25日発売●4,800円	7.7037 2655本
45	トマトアドベンチャー RPG ●任天堂●2002年1月25日発売●4,800円	7.6666 3万3931本
46	悪魔城ドラキュラ サークル オブ ザ ムーン ACT ●コナミ●2001年3月21日発売●5,800円	7.625 7万4737本
47	ミスタードリラーエース ふしぎなパクテリア ACT ●ナムコ●2002年8月23日発売●4,800円	7.6 2万8437本
48	BLACK/MATRIX ZERO SLG ●NECインターチャネル●2002年8月29日発売●5,800円	7.5862 2万3085本
49	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート RPG ●スクウェア・エニックス●2003年3月29日発売●5,980円	7.5238 50万8859本
50	どーもくんの不思議てれび ACT ●任天堂●2002年2月21日発売●4,800円	7.48 8115本
51	モンスターファームアドバンス SLG ●テクモ●2001年12月7日発売●5,800円	7.4411 18万3490本
52	遊戯王デュエルモンスターズ6 エキスパート2 ETC ●コナミ●2001年12月20日発売●5,800円	7.4242 43万2116本
53	プロ野球チームをつくろう！ アドバンス SLG ●セガ／スマイルビット●2002年8月8日発売●5,800円	7.4166 2万5636本
54	J.LEAGUEプロサッカークラブをつくろうアドバンス SLG ●セガ／スマイルビット●2002年9月25日発売●5,800円	7.375 2万9467本
55	超魔界村R ACT ●カプコン●2002年7月19日発売●4,800円	7.375 1万4184本
56	マジカル封神 RPG ●コーエー●2002年3月29日発売●5,800円	7.3461 1万541本
57	スーパーマリオアドバンス2 ACT ●任天堂●2001年12月14日発売●4,800円	7.3409 67万855本
58	ロックマン ゼロ ACT ●カプコン●2002年4月26日発売●4,800円	7.3043 32万2069本
59	スーパーマリオアドバンス3 ACT ●任天堂●2002年9月20日発売●4,800円	7.2941 42万8146本
60	ファミリーテニス アドバンス SPT ●ナムコ●2002年6月14日発売●4,800円	7.2 8113本
61	鉄拳アドバンス ACT ●ナムコ●2001年12月21日発売●5,300円	7.0666 5万1228本
62	THE KING OF FIGHTERS EX2 ～Howling Blood～ ACT ●マーベラスエンターテイメント●2003年1月1日発売●5,800円	7.0 1万3359本
63	ちょびっツ for GAMEBOY ADVANCE アタシだけのヒト ADV ●マーベラスエンターテイメント●2002年9月27日発売●5,800円	6.8823 9899本
64	ザ・キング・オブ・ファイターズEX～NEO BLOOD～（通常版／ゲームボーイアドバンス本体キング・オブ・ファイターズ仕様クリアブラックハードセット） ACT ●マーベラスエンターテイメント●2002年1月1日発売●5,800円／15,600円	5.725 11万5202本

GBA豆知識① GBAソフトって何本出てるの？

SFC時代の名作もズラリ！

GBA用に発売されたソフトは2003年6月13日現在で411本（限定版等を含むと418本）ある。スーパーファミコンに近い性能と言われるGBAだけにかつての名作リメイク作も豊富。音源も良く、ポリゴンのゲームもあるぞ。



SFC時代の名作もより完成度を増して発売中だ。

GBA豆知識② GBA売れてるソフトベスト10！

今回掲載したGBAソフトは累計販売本数も載せているが、よーく見てみると意外と面白い傾向も見えてくる（ギャルゲーはGBAでは売れない？とか）。ちなみに、右はGBAで一番売れてるソフトのベスト10を出してみた。10本中7本が任天堂タイトルを占めてるのはスゴイね。

順位	タイトル	本数
1	ポケットモンスター ルビー／サファイア	444万8572本
2	星のカービィ 夢の泉デラックス	83万9161本
3	マリオカート アドバンス	80万4753本
4	スーパーマリオアドバンス2	67万0855本
5	ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート	50万8859本
6	ファイナルファンタジータクティクスアドバンス	45万9550本
7	スーパーマリオアドバンス3	42万8146本
8	メイドインワリオ	36万1714本
9	伝説のスタフィー	34万6861本
10	ロックマン ゼロ	32万2069本

海外のGBAタイトルにも注目!!



実は海外のソフトがそのまま日本のGBAでもプレイできるということで、海外ゲームに関しては他のハードよりも敷居が低いGBA。海外の売れ筋もチェックした！

入手は専門店かネット通販などでしよう！

海外のGBAソフトは、日本に負けず劣らず完成度の高いタイトルがそろっている。最近では日本の専門店などでも扱っている店が増え、また、少し冒険してみればネット通販でも入手は可能だ。当然メッセージなどはすべて英語なのでRPGなどは若干敷居が高いが、アクションゲームならそれもあまり心配ない。海外に行く機会があるなら、ぜひゲームショップに立ち寄ってみよう。おみやげにはぴったりだぞ。



国内で買う場合ちょっと割高になるが、単体で買うなら、送料などを考えるとそれほど高くはない。



ネット通販を利用する場合、英語でのやりとりが必要だ。まとめて買うなら割安になる。

海外のGBAソフトは日本のGBAでも動く！



カートリッジの形は日本のものと同じ。アダプタなどをかませる必要もない。



海外タイトルはFPSや移植ものが充実している。お国柄、アクションゲームも多いので、気になるなら試してみる価値アリ！

海外タイトル取扱店

メッセサンオー・カオス館の売れスジは？



メッセサンオー・カオス館
土屋店長
海外モノに詳しいカオス館の名物店長。「最近はスペチャン5 などのセガ新作の問い合わせが多いですね」

海外ゲームの入門機にピッタリです！

「海外ソフトは敷居が高いですが、GBAはACTが主流でマニュアルなしでも遊べ、リージョンもフリーなので、非常にとっつきがよくて遊びやすいハードです。売れセンは右に紹介した５本ですが、最近はTHQのセガ移植タイトル、特に『セガアーケードギャラリー』が爆発的な人気で、店頭デモを見ていかれるだけでみんな即買いしていかれます。先週も大量に仕入れたのですが、週末だけでほぼ完売になりました。４本入ってこの価格はお買い得ですよ」とのこと。

カオス館オススメソフトベスト5

1 アドバンスウォーズ
●任天堂●SLG●4800円
日本では発売されなかった、「ゲームボーイウォーズ」のGBA版です。多少の英語力は必要ですが、同シリーズのプレイ経験があればある程度はなんとかなります。近々発売される「2」（E3で発表・国内発売未定）の問い合わせも最近多いですよ。

2 ゲーム＆ウオッチギャラリー4
●任天堂●ACT●5,800円
これも国内未発表タイトルで、日本では発売されていなかったボクシングなど６タイトルが収録されています。オリジナル版とリメイク版で遊べますが、マニアにはオリジナル版のほうが受けますね。シングルカートリッジ対戦もできますよ。

3 トム・クランシー　スプリンターセル
●UbiSoft●ACT●5,800円●GC連動あり
さすがに据え置き機版とは違って横スクロールのACTにアレンジされてますが、物陰に隠れながらサム・フィッシャーを操作したり、スナイパーライフルで狙撃するなど、オリジナルのゲームのテイストを生かしたGBAタイトルになっています。

4 ニンジャ・ファイブゼロ
●コナミ●ACT●5,800円
現代を舞台にした忍者ゲームで、人質をテロリストの手から救出するというもの。派手なパワーアップや「トップシークレット」ばりのワイヤーACTを使った移動などが、メガドラやスーファミ時代の硬派なACTゲームを彷彿させるデキですね。

5 スーパーパズルファイターⅡX
●カプコン●PZL●4,800円
カプコンファンならおなじみの、「スーパーパズルファイターⅡX」のGBA版です。解像度の制限でフィールドが狭くなっていますが、ゲームそのものの移植度は高いです。もちろん、ケーブル対戦もできます。日本未発表なのが不思議なくらいですね。

海外GBAタイトル注目のセガタイトルソフトとは？

マニア感涙の仕様のためか、なぜか日本で発売されていないセガのGBAタイトル。その中からいくつかをかいつまんで紹介！

注目 セガアーケードギャラリー



●THQ
●ACT●4,800円

評価
一部仕様の割愛や音楽の再現に不満はあるが、4,800円で名作が４本も入ってれば、文句はいえないだろう。

鈴木裕氏の初期作品３作とその派生作品が携帯ゲームで当時のアーケードのように遊べるなんて、当時には想像がついただろうか？　遊んでいくうちにアラは見えてくるものの、ゲームの基本的な感覚はちゃんと移植されている。マークⅢ時代の無謀な移植を知ってる人間にとっては涙モノ！



アウトラン
ちゃんとギアガチャもできるところがスゴイ。柱の間引きは大目に見てあげよう。BGMがかなり頑張ってます。



アフターバーナー
「Ⅱ」ではなく「Ⅰ」を移植するところが非常に残念。気付いたらやられてるパターン多し。もったいない！



スペースハリアー
3DSHTとしてはしっかりできているが、敵を倒してもスコアが入らないのは致命的欠点。BGMはほぼ完璧！



スーパーハングオン
移植度は国内唯一の移植版だったMD版より高い。派手さはないが長く楽しめそう。こっちを入れて正解か？

注目 クレイジータクシー



●THQ
●ACT●5,800円

評価
頑張って移植しているなぁという印象。フルポリゴンの町並みも雰囲気はいい。お客が見にくいのが難か。

新ステージやクレイジーボックスなど、移植はDC版に近い感じ。もちろんクレイジーダッシュやクレイジードリフトもできる仕様だ。操作も基本的にはアクセル＋ブレーキとシフトのアップダウンで、特に簡略化はされていない。若干遅い印象ながら、GBAでのフルポリゴンには大興奮！

注目 ファンタシースターコレクション



●THQ
●RPG●4,800円

評価
英語版のベタ移植なので、今プレイするのはかなりツライかも。完全なコレクターズアイテム。

エミュレーションとGBAソフトの開発に定評のあるDigital Eclipse社による「Ⅰ」「Ⅱ」「Ⅲ」の移植版。オリジナル版の感覚を忠実に再現しているところは、ただただ脱帽（音楽も「Ⅲ」の「一本とられた」も！）。ちなみにE3会場にて「Ⅳは？」と開発者に尋ねたところ「セガからソースをもらえなかった」とか。

注目 スーパーモンキーボール

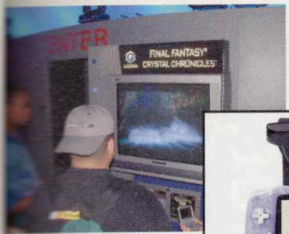


●THQ
●ACT●4,800円

評価
GBAの底力を見せ付けてくれる意欲作。ただし十字ボタンでは厳しいので、次回作はできれば傾きセンサーで。

ポリゴンアクションを見事にGBAで！　しかもごていねいにレンズフレアまで再現している。操作は十字ボタンとA・Bボタンによる傾き調整で行うのがチト苦しいか？　GBA１台で４人が遊べるゴルフやボーリングのミニゲームも収録されている。モンキーボールファンはこれも買ってそろえろ！

※問い合わせ先：メッセサンオーカオス館（TEL：03-3255-3431）



遊びの可能性が広がるGBA！



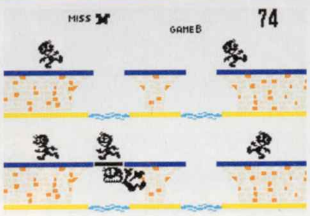
単なるゲームではなく、さまざまな方向での遊びの可能性を示してくれているGBA。国内外関係なく、いろいろな方向からのアプローチに期待しよう。

POINT1 カードeリーダー＋でマルチな楽しさを味わう



トレカとの連動という方向性で期待を担うカードeリーダー。GCとも接続できる「＋」バージョンもまもなく発売となり、ますます面白くなりそうだ。まだ参入メーカーなどもなく、これ単独で遊べるカードも少ないので、今後はそのあたりも充実してほしいところ。

●6月27日発売●4,800円●GBA、GBASP、GBプレーヤー全対応



ラインナップにはゲームウォッチが遊べるカードeも。

写真右上の部分のスリットにカードを通して、カードに印刷されたコードを読みとるという仕組みだ。

海外版も使用可能だけど……

海外版のカードeリーダーも国内のGBAで動く。海外では単独で遊べるNES（ファミコン）ゲームのカードも発売されていて、遊んでみる価値はある。ただしカード自体にはリージョンコードがあるようで、日本のカードeリーダーではこれを動かすことはできなかった。「＋」でそれは未確認なので、発売後に機会があったら本誌でお伝えしよう。



どうぶつの森カードe＋

任天堂●6月27日発売
●6,800円（カードeリーダー＋同梱）

ちょっぴり新しくなった森で遊ぼう

カードeリーダーが新しくなったのと同時に発売となるアップグレード版。カードで新しい住人が増えたり、データの追加が容易になっている。単にリーダー対応となっただけでなく、イベントやアイテムの追加や、ジョイキャリーでファミコンソフトをGBAに移動できたりと、システム的にもかなり進化している。



本ソフトにはカードeリーダー＋が同梱されている。

マリオパーティーカードe（仮）

●任天堂●発売日未定
●価格未定

リーダーを使ったカードゲーム

こちらはカードeリーダーをパーティーゲームの一部に取り入れたカードゲーム。かなり前からネットなどで話題になっていたこのゲーム、最大4人まで参加可能なプレイマットを使って遊ぶ本格的なカードゲームで、カードeリーダーと連動してゲームを楽しめるというもの。北米ではすでに発売済みで、日本での発売が待たれている。



まずはスターターが発売に。ブースターも発売されるか？

気になるGBASPのバリエーション展開は？

E3では20種類ものカラーバリエーションが展示されたGBASP。日本では「FFT-A」限定カラーと下の限定2色を含めて、計6色のみのラインナップだ。バリエーションが少ないからこそ、限定版の価値が上がるのも確かだけど、特に携帯ゲームの場合、新色は購入のきっかけにもなるので、ぜひほかのカラーも登場してほしいところ。





ポケモンセンター限定版 アチャモオレンジ

ポケモンセンターのみで限定発売されたオレンジ。ポケモンのアチャモのシルエットがさりげなくあしらわれている。発売数日で完売したが、好評につき7月19日に再発売予定だ。

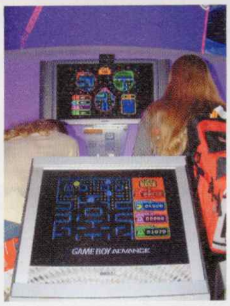


「ボクらの太陽」限定版

コナミ「ボクらの太陽」の限定カラーとして発売されるのがコレ。SP初のツートンカラーで、太陽を意味する赤と、光を吸収しやすい黒という小粋な配色だ。数量限定で7月17日発売予定。

POINT2 GC＋GBAの日本での展開は!?

GBAとゲームキューブ（GC）を連動させる遊び「コネクティビティ」。上に紹介したカードeリーダーや、発売中の「ポケモンボックス」など、少しずつながら動き始めている。まだ決定的な面白さには欠けるものの、今年のE3ではさらなる「ゼルダ」の新作などのラインナップも展示され、今後の展開にも期待ができそうだ。もはやGCとGBAは切っても切れない関係になることは間違いない!?



宮本茂プロデュースの「パックマン」は、4人で遊ぶとかなり面白かった。これらの供給形式などにも注目していきたい。

ポケモンボックス

●任天堂●発売中（5月30日発売） ●2,000円

「ポケットモンスタールビー＆サファイア」に対応したデータ管理ソフト。GBAを接続して、データをGC上で管理できる。メモカにデータを保存したり、GC上でポケモンをプレイできたりと、かゆいところに手が届く1本。



GC版ゼルダの伝説4つの剣

●任天堂●日本での発売は未定

GBAで発売された「4つの剣」のGC版で、GBAを4台持ち寄っての4画面＋GCの1画面で遊べるというもの。内容や画面もGBA版とはまた違っているようだ。E3での参考出展につき、発売などはまだ未定。



POINT3 おもちゃともつながるGBA

その他GBAをマルチガジェットとして連動させる企画もある。MP3プレイヤーはすでにケムコから発売中だし、動画再生機「am3プレイヤー」も現在開発中。E3ではスロットレーシングのコントローラになるなど、ゲームとは違う遊びの部分にも期待がかかる！



実際に遊べるほどではなかったが、コンセプトは面白かったスロットレーシング。

サイバードライブゾイド

●トミー●6月27日発売 ●9,980円

GBAソフトとおもちゃであるゾイドが連動するという新企画。ゲームの中でゾイドを育て、そのデータを転送すると、実物のゾイドがそのとおりの動きをしてくれるというものだ。連動するゾイドも既存のものではなく新たに作り起こされたものでコレクション的価値も高い。シリーズとしてさらに新しい対応ゾイドを出してほしいもの。





ゲームはシミュレーション風RPGスタイル。自分のゾイドを育てていくのだ。

総評

時間がないときでも遊べる手軽さ、ソフト面での選択肢の多さ、携帯型ハードを生かした新しい遊びの提供という、3要素がバランスよく成り立っているGBAの現状。ライバル機の存在も見えつつある昨今だが、まだまだその座は安泰だ。さらなる未来の遊びに期待しよう。



今こそ！ PSO EP3トライアル版開始＆PSBB Unit店頭販売開始!!
NET GAME ネットゲームやろうぜ!!

「PSO EP 3」トライアル開始＆PSBB Unitの店頭販売開始と、PS 2 やGCのネットゲーム熱もだんだんと上がってきそうな昨今。ここではそれらの最新情報とオススメソフトを大紹介!!



Pick Up Title1

ファンタシースターオンライン PHANTASY STAR ONLINE episode III C.A.R.D. Revolution

●ニンテンドーゲームキューブ ●セガ/ソニックチーム ●秋発売予定 ●6,980円
●オンライン・タクティカルカードゲーム ●1人プレイ（オンライン時最大4人同時プレイ）

E 3でプレイアブル出展され、発売が待たれていた「PSO」シリーズ最新作。そのβトライアル参加者の募集が開始された！ 気になる謎の数々は、最新のビジュアルとソニックチームへの直撃インタビューで明らかにしていこう。

2003年秋発売に向けて、βトライアル版募集参加スタート

シリーズ最新作として期待される「PSO EP 3」のβトライアルが実施決定！ 参加募集はセガダイレクト（セガ公式ネット通販サイト）での予約者を対象に行われており、先着10,000名が「トライアルエディション」を入手できる。発売前のゲームを体験できるだけでなく、開発にも協力できるチャンスだ。



大きく変化した「PSO EP3」の手ごたえを、自らの手で確かめよう。

POINT ONE 「PSO EP3」のストーリーを先行体験



登場キャラが前面に押し出され、濃くなったストーリー性は大きな見どころ。

POINT TWO いち早くカードバトルの興奮が味わえる



力押しでは勝てないカードバトル。対戦以外に、協力して遊べるのもうれしい。

βトライアル版応募要項

参加方法と条件

セガダイレクト（http://segadirect.jp/）で製品版を予約した先着10,000名が参加対象。プロバイダと契約し、GC用モデムアダプタかブロードバンドアダプタを所有しており、ネットワーク接続が可能であること。

実施期間

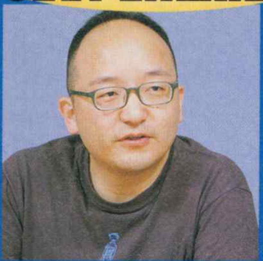
2003年7月24日の10:00〜2003年8月31日まで。βトライアル期間のハンターズライセンス（サーバ使用料）は無料。

参加特典

βトライアルに参加したプレイヤーには、ゲームで実際に使用できるプレゼントカードが贈られる（製品版の中に含まれる）。

スタッフインタビュー
PSO EPISODE3 STAFF INTERVIEW

「真剣勝負で勝つおもしろさを追求し、カードゲーム



(株) ソニックチーム
プランニングセクション シニアプランナー
小川陽二郎氏

DC版の開発に携わり、その直後から「EP3」の開発を始め、現在まで温め続けてきたという氏。

——ジャンルがRPGからカードゲームに大きく変わったのはなぜでしょうか。

小川■アイテムやキャラが増えた純粋な続編を望んでいるファンも多いでしょうが、今回は単純なバージョンアップよりも、「PSO」の世界を使った新しい楽しみ方を提示したかったんです。カードバトルを選んだ理由は、操作の複雑化という進化を避けながら、「ゆっくりしたターンで進行しながら、知的な真剣勝負ができないか？」と考え抜いた結果でした。

——1回の戦闘には要する時間は？

小川■気軽に遊べるよう、15〜30分で決着がつくように調整しています。1回戦って負けたとしても「もう1回!」と気楽に言える程度です。ちょうど「UNO」を遊ぶ感覚ですね。でも、カードの種類も多く、軽いけど深いカードゲームを楽しむことが出来ると思います。フェイズの考慮時間はルールによって限定する場合もありますが、基本的にプレイヤーが選べます。

——参加人数は4人が最大ですか？

小川■はい。オンラインの戦いは1対1、2対2、2対コンピュータが基本的な組み合わせになります。必ずしもヒーロー対ダークの組み合わせにならなくてもいいんですよ。ヒーロー同士で対戦したりヒーロー＆ダークでチーム戦も戦えます。今回は自動で開催されるトーナメントがあって、登録をしておくと呼び出しがかかります。またここでのプレイヤーの戦いは、大勢で観戦できるようにしました。

——対戦中もチャットは可能ですか？

小川■ええ、今回は作戦を伝えるために、味方だけに話すこともできます。その会話は対戦者に見えなくて、「（ヒソヒソ）」というセリフで見えるんですよ（笑）。心理戦になるかもしれませんね。

——「エピソード1&2」の世界に大きな闘技場ができたという印象ですね。

小川■そうですね。協力があるとはいえ対戦要素が強いですから。共通のロビーも導入し



2つの勢力が存在する世界観

プレイヤーは戦闘キャラに命じる指揮官に

「PSO EP3」はエネミー（モンスター）との戦いがメインだった前作とは違い、ハンターズとアークズという2つの勢力の抗争が描かれる。プレイヤーは、2つの組織のどちらかに属する指揮官という立場。戦闘キャラを介して、さまざまな依頼を解決していこう。



プレイヤーのキャラは直接戦いに参加せず、あらかじめ用意された戦闘キャラたち（部下）にC.A.R.D.を持たせて派遣する。

―STORY― 対立するハンターズとアークズ



移民船パイオニア2が惑星ラグオルの衛星軌道上にとどまったまま、22年が過ぎようとしていた。人々が船内で生涯を閉じる生活に慣れ始めた頃、総督府直属の仕事をこなすハンターズに対し、アークズと呼ばれる反総督府勢力が出現。ラグオルでの問題をめぐり、衝突する2つの組織が新技術C.A.R.D.で雌雄を決しようとする。



カードが支配する戦い

最大4人参加で対戦or協力プレイが可能



カードの効果範囲を考えて、有利な場所に陣取っておくのも戦術のうち。

戦闘はマス目で区切られたマップ上で行われ、ターンごとにカード化されたアイテムorエネミーを使って相手を倒すことが目的になる。プレイスタイルは、武器・防具を装備して戦う「ヒーローデッキ」、ボスとザコ敵を召喚して攻める「エネミーデッキ」のどちらかを選択可能。今までにない、敵側の立場でプレイできるのが新鮮だ！

キャラの成長はどうなる!?

経験値によるレベルアップ制がなくなった代わりに、プレイヤーキャラにはCLv（カードレベル）という段位が設けられている。これは勝ち数を増やせば昇段し、負けが続くと下がってしまうシステム（自分よりCLvの低い相手と戦ってもアップしにくい）。CLvが高いと戦闘終了後の報酬として、レアカードをもらいやすくなることも。





プレイヤー同士のコミュニケーション

エピソード1＆2のロビーを行き来できる

待ち合わせや出会いの場として親しまれてきた「PSO エピソード1＆2」のロビーへ、「PSO EP3」からの接続が可能。共有ロビーが存在するおかげで、友達同士が異なるゲームを遊んでいても、コミュニケーションが取り合える。



おなじみのロビーは共有化され、チャットで盛り上がれる。



「PSO EP3」のロビー。周囲には対戦者を募集できる専用コーナーも！

「PSO EP3」ならではの交流

カード交換

交換機を使えば、ほかのユーザーとカード交換が！



トーナメント

大勢のプレイヤーが参加する勝ち抜き戦も実現。



ゲームの進行

自らが編集したカードデッキを戦闘キャラに持たせたら、いよいよ準備OK。戦いの場となるマップはラグオルのあちこちから選べ、場所によってマス目の配置が異なるようだ。1ターンが終了するまでの手順をクローズアップして、ゲームの流れを解説していこう。



1.ダイスをふる

毎ターンの最初にダイス（サイコロ）をふり、出た目の数が、その後の行動すべてで消費するポイントに。



2.カードをセット

自分のデッキからカードを引き、その効果で身の回りを固める。ヒーローなら武器や防具をセット、エネミーならマップ上に召喚した敵をセットしていくのだ。行動ポイント内ならば、一度に複数セットもできる。

ヒーローサイド アイテムを装備



ダークサイド モンスターを召喚



3.ムーブ

キャラの移動場所を決定する。移動は1マス進むたび、行動ポイントを1消費。状況に応じてセットとムーブのどちらを重視するかが、勝利のカギになりそう。

4.アクション

セットした武器orエネミーに攻撃か防御を行わせる。行動ポイントは、使用アクションカードに応じて消費する。「二段斬り」カードでHPを奪われそうになったところを「防御」カードではね返すといった、スリリングな駆け引きがくり広げられる。なお、各々手順には制限時間があるため、素早い判断も要求される。



5.カードをドロー

使用しない手持ちのカードを捨て、5枚になるように自分の山札から補充する。次の戦略を考えて捨てるカードを選ぼう。ドローの終了でターンが相手へ移る。

を選択しました」

て、みんなが集まって「今日はカードで対戦しよう」とか、「今度は冒険に行こう」というように、うまく共存する世界を作りたかったんです。容量があれば1枚にしたかったのですが、それぞれ違うゲームを遊ぶ場合は、いったんディスクを変えていただくことになります。

――「EP3」ということで、前作からのつながりも気になりますが。

小川■ストーリーはつながっていて、今回はキャラを前面に押し出しながら、物語を深く見せていこうと思います。シナリオは複数のキャラごとに用意されており、サブキャラを含めると24体のキャラが登場する予定です。

――βトライアル版では、もうすぐカードバトルに触れることができますね。

小川■βトライアル版では、たくさんのカードをご用意する予定です。現在は500種類ぐらいあって、ユーザーさんの意見をHPで汲み取り、製品版の調整に生かします。じつはキャラ1人ひとりにも特殊技能があって、その特殊技能や技のカッコよさで、自キャラをより好きになるんじゃないかと思いますよ。使いやすかったり、クセがあるけど強かったり、いろいろなタイプがいるので、楽しみにしていてください。



PlayStation 2 BB Pack 6月12日発売開始！

価格　35,000円　ミッドナイト・ブルー（SCPH-50000MB/NH）

注目のオンラインゲームがいよいよ本格稼働を始めたぞ！今発売されているタイトル、そして近日発売される注目のネットゲームを一挙紹介だ！

今一番HOTなタイトルはこの4本だ！

信長の野望 Online

■コーエー
■発売中（6月12日発売）■MMORPG（オンライン専用）
■6,800円



戦国時代を生きる！

仮想戦国時代を体感。プレイヤーは7種類の職業のうち1つを選び、「徒党」と呼ばれるパーティーを結成。その行動は、所属勢力の軍事や外交、経済などすべての政治に影響を与え、その影響が各勢力の動向や仮想世界全体を変える。勢力の間の「友好度」によっては対戦が可能な合戦も発生。人間同士ならではの、高度な駆け引きと緊張感に満ちた戦闘をも楽しめるのだ。

【利用料金】月額課金：1,200円／30日。初回プレイチケットは1,000円+30日間を無料サービス（期限：2003年12月31日まで）

ココが○
- ☆自分の行動がゲームに影響を与える
- ☆PC同士の闘いがアツイ！
- ☆日本の歴史に強くなる（土地勘とか）
- ☆時代劇体験ができる

※PC:プレイヤーキャラクター

ココが×
- ☆ゲーム中の食事にばかり気を遣い、現実での飲食を忘れてしまう
- ☆やりすぎると家庭内で合戦が起こる
- ☆でもやっぱりやめられない

みんなのGOLF オンライン

■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■発売中（6月12日発売）■SPT（ゴルフゲーム）
■4,800円(税別)



超国民的ゴルフゲームをオンラインで!!

あの「みんGOLF」がオンラインゲームで登場。ライバルたちとコンペが楽しめるほか、新コース、イベントなども満載。ポイントをためてアバターを着飾ることも可能だ。

【利用料金】■継続コース：月額500円(税別)クレジットカードのみに対応。■一定期間コース：30日600円(税別)、90日1,500円(税別)。クレジットカード及び、ウェブマネーに対応。※オンラインサービスの無料期間・サービス事前購入期間（6月12日～30日）発売日以降6月中は、オンラインサービスの利用料金は発生しません。また、継続コースで利用の場合、サービス購入月は無料。

ココが○
- ☆簡単操作でサクッと遊べる
- ☆利用料金が安い
- ☆自分のランクにあわせた遊び方ができる
- ☆オフラインで練習できる

ココが×
- ☆「GOLF」に夢中になってコミュニケーションを忘れる
- ☆友達との会話がゴルフ談義になる
- ☆たまにエナリキャラに出会う

SOCOM:U.S. NAVY SEALs

■ソニー・コンピュータエンタテインメント
■7月24日発売予定■ACT（アクション・シューティング）
■8,800円(税別)■専用USBヘッドセット対応



初のボイスチャット対応ゲーム日本上陸!!

北米で100万本出荷を突破した大人気アクション・シューティングゲームの傑作が、ついに日本上陸。プレイヤーは特殊部隊"SEAL"の隊長として3人の隊員たちとともに、数々のミッションに挑む。音声認識による仲間への指示、ヘッドフォンから聞こえる仲間たちの通信、そしてボイスチャットによる同時対戦を実現。オンラインプレイ時は最大8人VS8人での同時対戦が可能だ。

【利用料金】無料

ココが○
- ☆利用料金が無料
- ☆サクッと遊べてサクッ終われる
- ☆ボイスチャットによる連帯感と緊張感が心地よい
- ☆対戦が超面白い！

ココが×
- ☆操作が少々難しい
- ☆勝つまでやめられなくなる
- ☆友人のチキン（臆病）度がわかる
- ☆FPS経験者が最初は強い

ファイナルファンタジーXI

■スクウェア■MMORPG
■発売中（拡張データディスク「ジラートの幻影」も発売中）
■4,800円(税別)



なじみやすいファンタジー

プレイヤーは、仮想世界ヴァナ・ディールの冒険者。クエスト・ミッション・合成・戦闘などを進めながら一人前の冒険者に成長していく。6つの基本ジョブのほか、9つのエクストラジョブが用意されており、サポートジョブと呼ばれるジョブの組み合わせシステムもある。プレイヤーの年齢層も広く分布しているようだ。

【利用料金】●1,280円/月(税別)　キャラクターを追加して作る場合には、別途料金がかかります。●テトラマスター:100円/月(税抜)

ココが○
- ☆緻密な設定とグラフィックに裏打ちされた実在感あふれる世界。
- ☆超人的なコントローラさばきや動体視力が不要
- ☆やり込み要素満載

ココが×
- ☆パワープレイヤーをうらやむと、どんどんプレイ時間が延びることに
- ☆気がついたら慢性的睡眠不足に
- ☆上には上がいることを思い知る

※上記のゲームを遊ぶには、月のゲームサービス課金以外にも、必要環境を整えるために発生する費用及び、ネットワークへの接続費用が別途必要となります。

「BB Pack」で何が変わる？

ハードディスクがつくことの意義を再考する

記者A　PS BB Unitがplaystation.comで初めて販売されてから、約1年半。ついに一体型が店頭販売されるわけだ。

記者B　これで、壊れてもすぐにスペアが買えるわけで、ありがたいですねえ。

記者A　おいおい、修理しろよ！　というか、何が君をそこまでさせるんだ？　ネットゲームに興味がない人間からすれば、PS BB Unitってネットにつなぐ以外に何をするものか、よくわからんのだが。

記者B　たとえば、まだ数は少ないけどハードディスク対応のゲームだと、インストールすればアクセスが速くなって気持ちいいですよ。「ワイルドアームズ3」とか「FFX」で試しましたけど、ちゃんと体感できましたからね。

記者A　あれ、別にDVDでも速いじゃん。

記者B　そうですけど、より速くなって困ることはないじゃないですか。あと、ネットゲームの場合でも、ネット接続だけじゃなくて、ハードディスクがあることの恩恵を忘れちゃ困りますよ。バージョンアップとか聞いたことないですか？

記者A　ああ、あるある。でも、あれって発売後のバグ修正じゃないの？

記者B　ネットゲームの場合、ゲーム作ってハイ終わりじゃないわけですよ。書換可能なハードディスクだから、随時バランス調整ができるし、新要素を追加したりできるわけです。

記者A　ふむ。長く遊ぶゲームだと、そういうこともできたほうがいいわな。

記者B　ほかにも、グラフィックに好影響を及ぼすこともあるようです。たとえば「FFXI」でいうと、ハードディスクなしだと、あの人数のキャラクターを同時表示するのはムリなんだそうですよ。

記者A　メモリが増えるのに似た効果があるわけか……。それって、ネットゲームじゃなくてもやってほしいね。まあ、お前さんみたいに買う人がいれば普及し、それで対応ゲームが増えればオレも買ってもいいな。というわけで、俺以外のユーザーのみんなとゲームメーカーさんの奮起に期待しておるぞ。

記者B　えーえー、じ～っくり待っててくださいね。あ、今日は信長やるんでこのへんで失礼しますよ(いそいそ)。

記者A　むむ……。



これまでバラバラに買うと44、000円ほどかかったのが35、000円となり、かなりお得に。ネットゲームをやるなら、別途LANケーブルとUSBキーボードを用意するといいだろう。



［特別企画］

SPECIAL REPORT 今が旬！

今年は日本のプロ野球界を代表する四番打者・松井選手がメジャーに挑戦しているということで、野球ファンのみならず日本中が大注目という様相を呈している。そこでこれを機会に、ゲームというアプローチから本場メジャーを疑似体験してみてはいかがだろうか。本特集を見てからゲームをプレイすれば、MLB観戦がより一層楽しくなること間違いなしだ！

メジャーリーグベースボール

MLBゲームで遊ぼう！

メジャーリーグはこんなに面白い！

MLB2003

●PS2●ソニー・コンピュータエンタテインメント●6月19日発売予定●5,800円

SCEアメリカ開発のMLBゲーム。もちろん、日本人選手をはじめとする2003年シーズンデータを採用している。

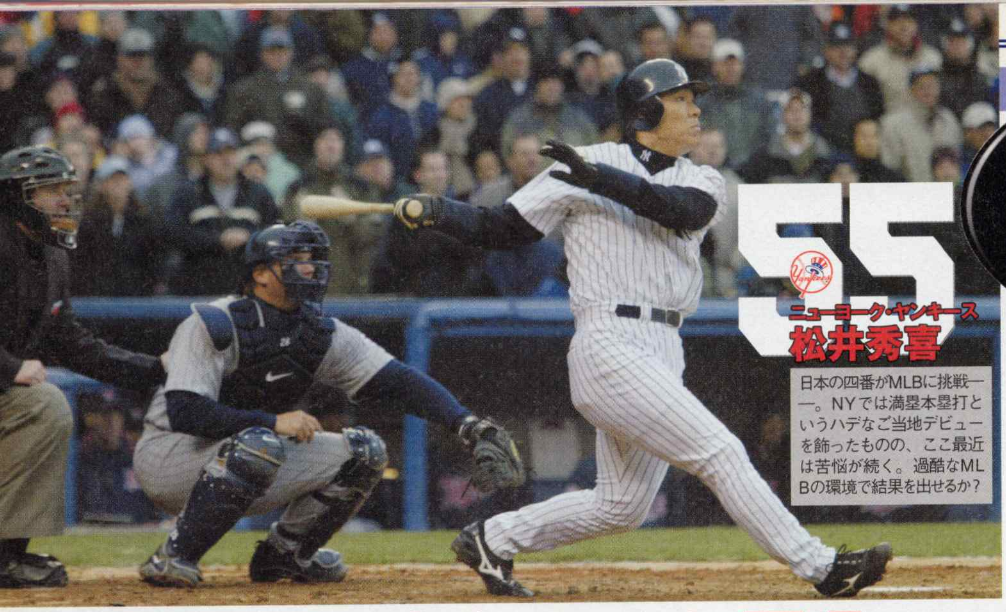


MVPベースボール2003

●PS2●エレクトロニックアーツ●発売中（6月5日発売）●5,800円

こちらも2003年シーズンの活躍が期待される日本人選手が勢揃い。すべての選手、チーム、球場が実名で登場する。





ニューヨーク・ヤンキース
松井秀喜

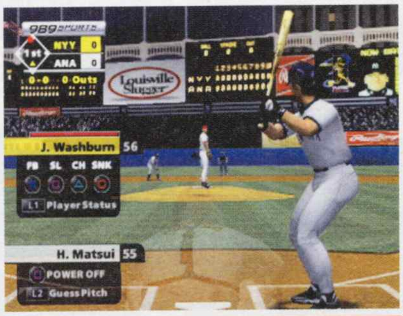
日本の四番がMLBに挑戦――。NYでは満塁本塁打というハデなご当地デビューを飾ったものの、ここ最近は苦悩が続く。過酷なMLBの環境で結果を出せるか？

MLB 2003

●PS2●ソニー・コンピュータエンタテインメント●6月19日発売予定●5,800円●全年齢対象

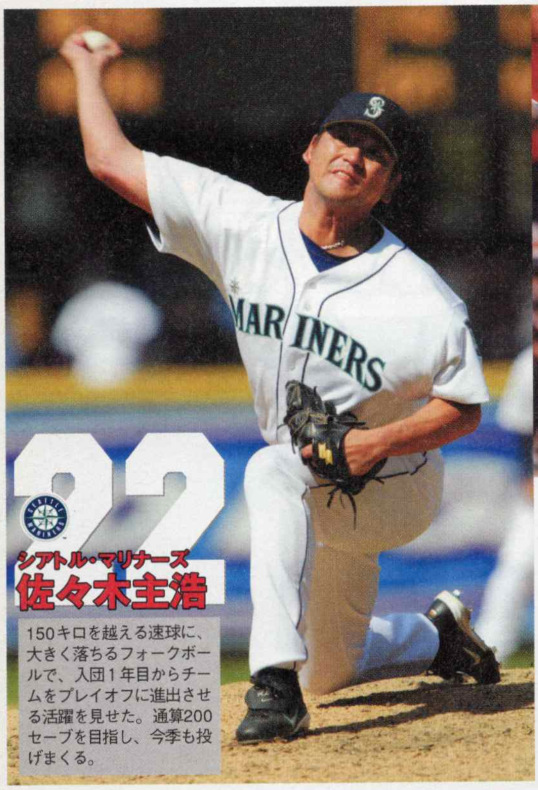
アメリカで不動の人気を誇るプロスポーツ、MLB。その魅力を余すことなく再現しているのが、この「MLB2003」だ。

野茂選手のメジャーリーグ（以下MLB）移籍以降、日本人選手の活躍がめざましいこのごろだが、今年は松井秀喜選手がMLBに挑戦しているということで、特に注目を集めている。だったらゲームでも、ぜひMLBの興奮を味わってみてはいかがだろうか。これまでMLBをテーマにしたゲームは数多くリリースされているが、やっぱり2003年の最新データでプレイしたいのが人間の本能というもの。今回紹介するSCEの「MLB 2003」は、日本人選手をはじめとする2003年シーズンデータをいち早く採用しており、自宅で本場MLB気分を味わうのにうってつけなのである。



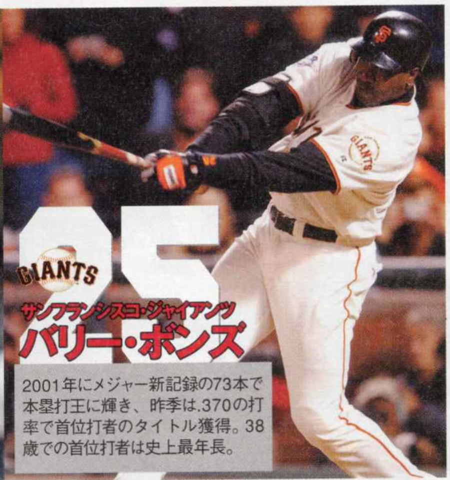
ちゃんとヤンキースに松井選手が在籍している。E3取材班によると、アメリカでも松井は大人気なんだとか。最近の成績はやや不満？

メジャーの興奮をリアルに再現――



シアトル・マリナーズ
佐々木主浩

150キロを越える速球に、大きく落ちるフォークボールで、入団1年目からチームをプレイオフに進出させる活躍を見せた。通算200セーブを目指し、今季も投げまくる。



サンフランシスコ・ジャイアンツ
バリー・ボンズ

2001年にメジャー新記録の73本で本塁打王に輝き、昨季は.370の打率で首位打者のタイトル獲得。38歳での首位打者は史上最年長。

メジャー気分を満喫できるモードを多数収録――

フランチャイズモード

限られた予算でチームを運営するモード。試合に勝つことで予算を獲得し、よりいい選手を獲得して理想のチームを作っていく。目指せ、最強チーム！



最初は聞いたことのないようなザコ選手ばかりだが、スター選手を少しずつ集めていき、獲得した選手を頼りに、シーズンに臨む。

スプリングトレーニングモード

スプリングトレーニングとは春のキャンプのこと。選手を好きなチームに所属させてオープン戦を戦い、ポイントを獲得しながらメジャー入りを目指す。



「能力ポイント」は成績に応じて得られる。「MLBステータスポイント」は選手の地位を表し、値によって開幕メジャー入りが可能となるのだ。

豆知識｜日本のプロ野球とMLBとの違い

ジャイアンツの四番を捨ててMLBに挑戦ということで、俄然日本中の注目を集めている松井選手。最近はチト元気がないが、それだけMLBはあまくないということだろう。ここではいかにMLBが厳しいスポーツなのか、日本のプロ野球と比較しながら解説しよう。これを読めば、いかに日本人選手が過酷な環境で戦っているかがわかるはずだ。



本作はアメリカ開発ということで、松井選手の再現度も何となくアメリカ仕様に？　他の選手のデキも気になるところだが……。



AMERICAN LEAGUE

西部地区
- アナハイム・エンゼルス
- オークランド・アスレチックス
- シアトル・マリナーズ
- テキサス・レンジャーズ

中部地区
- シカゴ・ホワイトソックス
- クリーブランド・インディアンス
- デトロイト・タイガース
- カンザスシティ・ロイヤルズ
- ミネソタ・ツインズ

東部地区
- ボルティモア・オリオールズ
- ボストン・レッドソックス
- ニューヨーク・ヤンキース
- タンパベイ・デビルレイズ
- トロント・ブルージェイズ

NATIONAL LEAGUE

西部地区
- アリゾナ・ダイヤモンドバックス
- コロラド・ロッキーズ
- ロサンゼルス・ドジャース
- サンディエゴ・パドレス
- サンフランシスコ・ジャイアンツ

中部地区
- シカゴ・カブス
- シンシナティ・レッズ
- ヒューストン・アストロズ
- ミルウォーキー・ブリュワーズ
- ピッツバーグ・パイレーツ
- セントルイス・カージナルス

東部地区
- アトランタ・ブレーブス
- フロリダ・マーリンズ
- モントリオール・エクスポズ
- ニューヨーク・メッツ
- フィラデルフィア・フィリーズ

メジャーリーグ30球団
フランチャイズ・マップ

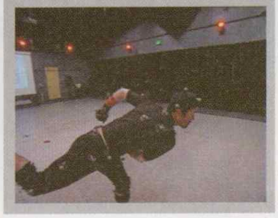


ロサンゼルス・ドジャース
野茂英雄

今年でMLB9年目を迎える。いきなり1年目から新人王を受賞するなど、日本の野球ファンにMLBの面白さ、素晴らしさを教えてくれた。4年ぶりに古巣ドジャースに復帰し、自身最多でもある16勝を記録。

TOPIC
マリナーズの長谷川選手が全面協力

本作のモーションキャプチャーには、マリナーズの長谷川投手が全面協力している。アメリカ、サンディエゴの開発スタジオに実際に来て収録したとか。



Check! こちらも要チェック！
MVPベースボール2003

●PS2●エレクトロニックアーツ
●発売中（6月5日発売）●5,800円

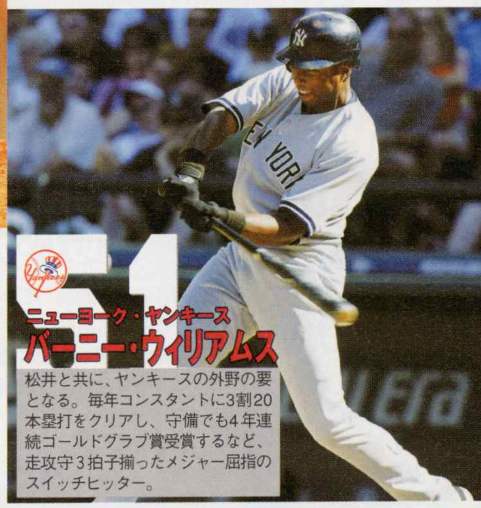
ちょうど時期を同じくして、エレクトロニックアーツからもMLBゲームが登場。こちらも日本人選手をはじめとする2003年シーズンデータを採用しており、すべての選手、チーム、球場が実名で登場する。チームマネジメントとSLG要素が満載のフランチャイズモードもあり、1シーズンをじっくり楽しむ「シーズン」、対戦カードを設定できる「トーナメント」、手軽に対戦できる「ホームラン対決」など豊富なモードを搭載している。



ピッチャーvsバッターのエキサイティングな投打の駆け引きを再現。

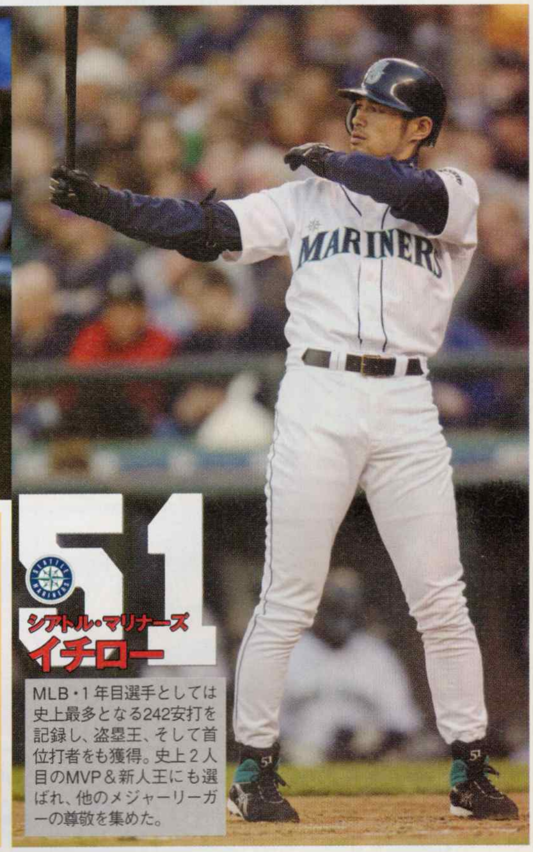


こちらも選手はソックリなので、MLBの迫力を疑似体験できるぞ。



ニューヨーク・ヤンキース
バーニー・ウィリアムス

松井と共に、ヤンキースの外野の要となる。毎年コンスタントに3割20本塁打をクリアし、守備でも4年連続ゴールドグラブ賞受賞するなど、走攻守3拍子揃ったメジャー屈指のスイッチヒッター。



シアトル・マリナーズ
イチロー

MLB・1年目選手としては史上最多となる242安打を記録し、盗塁王、そして首位打者をも獲得。史上2人目のMVP＆新人王にも選ばれ、他のメジャーリーガーの尊敬を集めた。

TOPIC
特典カードがもらえる！

本作では、ヤンキースタジアムでの松井選手の記念すべきメジャー第一号の写真を採用したシリアルナンバー入りスペシャルベースボールカードが予約特典として付いてくるぞ。



Interview
「MLBの魅力は選手の個性。本作でそれを感じてほしいですね」

「MLBは無国籍なスポーツで、外国選手が多いんです。中南米のほうから来ている選手が大活躍したりとかね。そのあたりを本作で楽しんでほしいです」（カトリフ）「日本はシスティマティックに練習しますから、それと比較するとMLBは選手のモーションがとても個性的なんです。バッターの9割はモーションが個別ですので、注目してください」（ギル）



MLB2003 シニアプロデューサー
クリス・カトリフ

本作以外にもホッケーなどのスポーツタイトルも制作。カレッジでは野球選手だった。



MLB2003 プロデューサー
クリス・ギル

シンシナティ・レッズのマイナーで5年間プレイしたあとにSCEA入りした。

① 国土が広く、なんとカナダにもチームが！

アメリカの国土は日本の約25倍。そこに30球団が存在し、そのうち2球団はなんとカナダ（トロント、モントリオール）にも球団があるのだ。しかも広大なアメリカ大陸はタイムゾーンが4つあり、東海岸と西海岸とでは3時間の時差がある。選手たちは時差ボケとも戦いながら、飛行機でアメリカ大陸を縦横無尽に移動しているのだ。ちなみにNYからロスまでは飛行機で約6時間かかるが、時差によって3時間で移動したことにされてしまうのだ！

特徴 日本の25倍、東と西では3時間の時差が！ カナダにもチームがある！

② 試合数が多く、日程がハード

日本のプロ野球は年間135試合だが、MLBは年間162試合もあり、約30試合多い。それでいてペナントレースの期間はほぼ日本と同じだから、必然的に連戦が多くなり、チームによっては20連戦なんていう日程も発生する。また気候の差も激しく、たとえばマイアミとNYとでは同じ季節でも10度以上の気温差がある（さすがにカナダの2球団はドーム球場だが）。それに移動による時差も加わるわけだから、選手たちには相当なタフさと体調管理能力が要求されるのだ。

特徴 年間162試合という超過密スケジュール 20連戦なんていう日程も

③ 決着が付くまで試合続行！

日本では9回までに決着が付かない場合は延長に突入するが、規定により引き分けが設定されている。しかしMLBは引き分けナシの、完全デスマッチ。つい先日もヤンキースが延長17回まで試合を行ったのは記憶に新しい。また雨で中止になることも少なく、多少の悪天候でも試合を強行してしまう。仮に雨天中止の場合でもすぐ翌日にダブルヘッダー（1日2試合）を組み込んでしまい、とにかく日程を最優先する。以上、いかにMLBが過酷かがおわかりいただけただろうか？

特徴 試合は引き分けナシのデスマッチ 中止の場合、即ダブルヘッダー

あいかぎ







ＤＣ・ＰＳ２両機種で発売となる、ドキドキの同棲生活体験ＡＤＶ「あいかぎ」。今回の記事では、ＰＣ版との違い、そして２つのコンシューマ版の違いを中心に見ていくことにしよう。

ドリマガ特報 DC PS2

対応機種	ドリームキャスト／プレイステーション2
	8月7日発売予定（DC版）、8月28日発売予定（PS2版）、完成度70％
価格	6,800円（DC通常版）7,800円（DC5000本限定版）7,200円（PS2版）
ジャンル	ADV（恋愛アドベンチャー）
発売元	NECインターチャネル
プレイ人数	1人
URL	http://www.neic.co.jp/
対応機器	VGAボックス（DC版）、ゲームプリント（PS2版）
備考	正式タイトルはそれぞれ「あいかぎ　～ぬくもりとひだまりの中で～」（PS2版）／「あいかぎ　～ひだまりと彼女の部屋着～」（DC版）。
CERO	18才以上対象予定（DC版のみ）



DC版 PS2版 どちらもプレイしたくなる『あいかぎ』

憧れの担任教師・彩音と、その妹で幼なじみでもあるクラスメイト・千香との同棲生活から始まる物語「あいかぎ」。ＰＣ版からの移植作品だが、オリジナル要素が多分に追加されている。またＤＣ版とＰＳ２版、それぞれに独自のイベントやＣＧが盛り込まれているのも見逃せないポイントだ。



先生＆クラスメイトと突然の同棲生活!? ドキドキの新生活が始まる！



Ayane & Chika Event CG



Chika Event #1



Chika Event #2



DC版はココが違う！

ＤＣ版は18才以上対象なので、お色気イベントが満載。千香や祐希のお風呂シーンなど、まさにドッキドキなイベントが待っている。多感な世代の大きなお友達は、やはりＤＣ版に魅力を感じてしまうのでは？

Check! DC

Event CG for DC #1



千香の鼻歌に誘われて、お風呂場を覗いてしまうイベント。千香は覗かれていることも知らず、「Pia♡キャロットへようこそ!!3」のOPテーマ「永遠のストーリー」を歌い出す♪

Event CG for DC #2



祐希がお風呂にゆったりと浸かり、マンガ本を読んでいるイベント。同棲生活するのは、彩音や千香だけではない!? 湯気に隠された部分がとっても気になる!?

PS2版はココが違う！

ＰＳ２版はＤＣ版よりイベントが少ない……なんて、考えるのは早計。ＰＳ２版は、ＤＣ版では見られないイベントＣＧが用意されている。同じイベントでも、ＰＳ２とＤＣでは違う結末が待っていることも……。

Check! PS2

Event CG for PS2 #1



鼻歌に誘われ、お風呂場を覗いてしまうイベントは、ＤＣ版と異なり、千香がお風呂掃除をする姿が見られる。もちろんタイルを磨きながら、「永遠のストーリー」を歌っているゾ！

Event CG for PS2 #2



特売で買ったマグロをめぐり、姉妹ケンカ。鉄火丼にするか、お刺身にするかもめている。イベント自体はＤＣ版でも発生するのだが、このグラフィックはＰＳ2版限定だ。

サブキャラクター SUB CHARACTER

前回紹介した４人のヒロインに続き、今回は「あいかぎ」のバイプレーヤーとなる４人を紹介しよう。サブキャラといえども、物語にかかわる大事な役どころなので、リリース前に要チェック！



Character #1 橘 あゆみ

主人公や千香が通う樟若学園の理事長。とても忙しい人なので、学園ではめったに会えない。外見からは想像できないが、一児の母でもある。



Character #2 橘 かずな

あゆみの愛娘。しかし母が多忙なため、いつもひとり寂しくしている。クマのぬいぐるみが唯一の友達だが、しだいに千香に心を開いていく。



Character #3 稲本 俊也

主人公の悪友。祐希とは中学時代からの付き合い。性格は極めて明るい。写真部の部長と"彩音ちゃんファンクラブ"の会長を兼任している。



Character #4 室井 和夫

祐希の父親で、厳格、かつ頑固な性格の持ち主。娘とは進路のことで対立しており、親子関係は、いまいちうまくいっていないようだ。



至高の名作は Ys I・II ～ETERNAL STORY～ 不滅の物語として語り継がれる

ドリマガ 特報 PS2

対応機種	プレイステーション2
今夏	発売予定・完成度90%
価格	6,800円（限定版）/9,800円（通常版）
ジャンル	A・RPG
発売元	デジキューブ
プレイ人数	1人　ディスク枚数■1枚
URL	http://www.team-digi.com/
対応機器	専用メモリーカード
備考	CERO未審査

本作には「イースI・IIエターナルストーリーモード」と呼ばれるオリジナルのゲームモードが存在する。今回はこのモードに追加された新要素についてお伝えしていこう。

新要素その1　夢の世界で出会う2人の天才アーティスト

「イースI・IIエターナルストーリーモード」でプレイすると、「夢見る宝石」というアイテムが手に入る。この宝石を装備した状態でその場を動かずにいると夢の世界へと行き、美人姉妹のアーティストに会えるのだ。



「夢見る宝石」はゲーム開始直後に必ず手に入る。

オープニングムービーでは本編の序章が描かれる

本作のオープニングに収録されているアニメムービーでは、呪われた国エステリアへと旅立つ主人公・アドルや、地下牢に幽閉されているフィーナの姿が確認できる。これらは「イースI」の物語が始まる前の序章として描かれ、アドルの冒険の幕開けを感じさせてくれる。



新曲作成のために冒険談を伝えよう！

妹



アドルが夢の世界で出会う美人姉妹の妹・ジャンヌは音楽家。彼女に会えば、冒険中に奏でられたBGMを再度聴くことができる。たまには戦いを忘れて、シリーズの魅力の一端を担う、美しい調べに耳を傾けるのもよいだろう。



C.V.は「仮面ライダー龍騎」神崎優衣役の杉山彩乃さんだ。

アドルが語る冒険談に触発されて次々と名曲を作り出す。神がかり的な早さで、そのレパートリーは増えていく。

天才音楽家 ジャンヌ

（C.V.：杉山彩乃）



ジャンヌは曲のテーマなども説明してくれる。



新要素その2

特殊効果が追加された新バトルシステム！

戦闘にはシリーズの伝統である「半キャラずらし」による攻略法を残しつつ、新たに「オルタネーティングイクイップメントシステム」を導入。これにより、アドルの装備品である武器などには特殊効果が加味され、敵を攻撃しているうちに、時おり敵の動きに変化を生じさせてくれる。



特殊効果が付加された武器やリングで敵を攻撃し続けると効果が!!

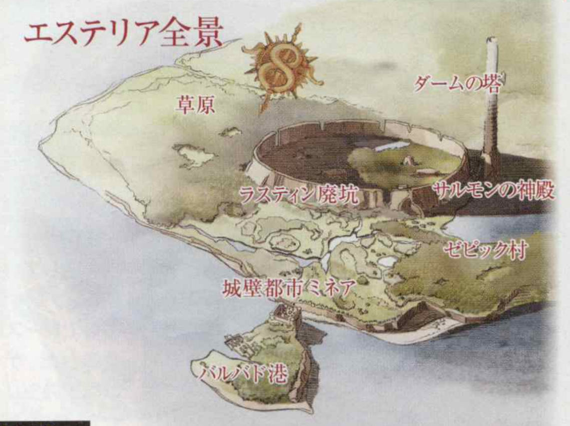


敵に対し効果が発揮された場合、敵の頭上に「ＳＴＵＮ」などの文字が表示される。武器やリングによって、その効果はさまざまだ。

「イースⅠ・Ⅱ エターナルストーリー」冒険エリアガイド

アドルの冒険の舞台となるエステリア

アドルの冒険の舞台となるエステリアについて紹介しよう。ドゥアール海に浮かぶエステリアは、エステリア本島とトゥテップ島という、2つの島から構成されている。トゥテップ島には、港町バルバドや城壁都市ミネアなどがあり、人の生活区はほとんどこの島に集中していると言えるだろう。エステリア本島とトゥテップ島をつなぐのは、城壁都市ミネアの架橋門だけで、ミネアの人々には魔物の警戒をここ1点に絞れることが不幸中の幸いとなっている。



ゲーム画面で見る各地域



強固な城塞のおかげで、魔物に怯えることなく人々が生活できている町。

ここにフィーナが幽閉されている。牢から助け出し、近くの村に連れ帰ろう。



700年前に魔物が建てたと言われるダームの塔は魔物の巣窟だ。



アイテムを渡して絵を描かせよう！



姉

天才画家
ミシャ

夢の世界で出会う美人姉妹の姉・ミシャは画家で、主にフィーナやリリアの絵を描いてくれる。ただし、絵を描くにはテーマに合うアイテムが必要で、そのアイテムを探し出さなければならない。ちなみにC.V.は「ウルトラマンコスモス」アヤノ隊員役の鈴木繭菓さんが演じている。

フィーナとリリアを描くことに執着する天才画家。アドルが現実世界から手に入れてくるアイテムに刺激を受けて絵を描き始める。

（C.V.：鈴木繭菓）

テーマに合うアイテムを探す



アイテムなしには絵は描かれない。ヒントからアイテムを探そう。



アイテムをミシャに渡すと絵を描き始める。アドルが戦うことで時間が経過し絵は完成する。







限定版グッズ情報！

「オリジナルボトルキャップ」＆「ジオラマベース」が付属する！

限定版には、アドル、フィーナ、レア、リリアの4人をディフォルメした「オリジナルボトルキャップ」と、エステリア大地をジオラマ化した「ジオラマベース」が同梱される。

ボトルキャップ



彩色済みディフォルメキャラのフィギュアは、限定版を購入しなければ入手できない。

ジオラマベース



ボトルキャップはジオラマベースにはめ込み、ディスプレイできるようになっている。

LET'S BECOME A DERBY OWNER! ダービー馬をつくろう! ダビつく3™

『つくろう』シリーズ第3弾の「ダビつく」が、ハードを移してPS2とGCで同時発売！　こだわりの配合やレースが再び楽しめる!!

NEW!

ドリマガ特報 PS2 GC
対応機種■プレイステーション2、ニンテンドーゲームキューブ

今冬発売予定・完成度？%	
価格■	未定
ジャンル■SLG（競走馬育成シミュレーション）	
発売元■セガ	
プレイ人数■1人	
URL■http://www.smilebit.com/	
対応機器■	未定
備考■CERO	未定

「ダビつく」最新作が PS2 GC の2機種で登場！



NEW 実況で愛馬の名が呼ばれる!!

レース実況は“ラジオたんぱ”競馬中継の山本直也氏が担当。本作からプレイヤーが付けた馬名が音声合成で呼ばれるように！

本作はサラブレッドの生産者、牧場のオーナー、そして調教師の立場を通して、競走馬を生産し育成していく「ダビつく」シリーズの最新作。プレイヤーの目的は、育て上げた名馬を日本ダービーやすべてのＧⅠレースに出場させ、優勝を狙うことだ。ゲームの基本的な流れは従来のシリーズを踏襲。生産（配合）と育成（調教）を経て、レースで賞金を獲得、その賞金で牧場を拡張し、さらに生産という流れを繰り返しながら、競走馬育成や牧場経営の醍醐味を体験できる。

NEW 実名競走馬3,000頭以上!!



実名で登場する競走馬がさらにボリュームアップ。3,000頭に増えている。



NEW 競馬場もさらに充実!!

地方3競馬場や海外のコースも再現。リニューアル後の東京競馬場も反映されている。

配合理論を極めて最強馬を生み出せ！

競走馬育成シミュレーション最大の魅力と言える「配合」は本作でさらにパワーアップ。どの繁殖牝馬にどの種牡馬をつけるか血統表を眺めて考え、見事名馬が誕生したときの喜びは格別！　知識がなくては敷居が高く感じられる配合だが、特定の先祖の血を濃くするクロスや、相性の良い馬の血を入れるニックスなど、基本を知るだけで重賞に勝てる名馬の生産も夢じゃないぞ。



種牡馬にはおなじみのサンデーや新登場となるテイエムオペラオーなどがいる。自分なりの配合を考えるのが、今から楽しみだ。

「ダビつく3」で重視されるこだわりの配合論理

- 牝馬を含む5代血統に対応表示で血統ファンも大満足
- どの産駒を経由しているかにもこだわった特殊クロス
- 牝馬にもクロス効果を設定
- 段階のあるニックス効果
- 繁殖馬としての能力と競走馬としての能力の差別化
- 産駒の性別によって遺伝能力が変化
- その他オリジナルの配合理論満載



せっかく良い馬が生まれても、調教がマズいと名馬にはなれない。

NEW 競馬のいろはが「血統研究所」で学べる!!

本作の新要素の１つ「血統研究所」では、初心者でも安心して楽しめるように、競馬用語集、競馬基礎講座、配合講座が用意されている。この研究所はゲームスタート時には小さな小屋でしかないが、施設をレベルアップさせることで上級者用の種付けシミュレーションが行える仮想配合や、対戦用に登録した馬の能力がわかる能力判定もできるようになる。



この研究所があれば初心者も学びながら遊べるはず。

STAFF INTERVIEW 「リアル」をキーワードに作り込む



株式会社セガ「ダビつく3」プロデューサー
宮崎浩幸 Miyazaki Hiroyuki

「ダビつく」シリーズのプロデューサー。無類の競馬好きで、競馬予想番組にも出演。その予想は当たらないことで有名で、彼の本命馬は無条件で消せるという噂も。「ダビつく」大ヒットのご褒美でケンタッキーに取材旅行に行くのが夢らしい。

――ＤＣから他ハードへと移行した『つくろう』シリーズは、ＤＣ版の時と比べて難度が下がったと言われていますが「ダビつく3」はどうでしょうか？

宮崎■特に意識して下げているつもりはありません。あくまで「ダビつく」シリーズの進化系と考えています。もちろん、競馬を知らない人、競馬の育成ゲームを知らない人はハードルが高いと思われるかもしれませんが、あまり競馬に詳しくないみなさんにも楽しんでもらえればと思い、初心者向けの入り口として「血統研究所」も設けました。そのおかげで初めての方でも安心して遊んでいただけると思っています。

――今回は新要素がいろいろありますね。

宮崎■じつは現在発表している新要素のほかにも、開発途中のものがありまして。そちらも完成次第発表できると思います。「ダビつく」は“リアル”をキーワードに、とくにレースシーンを作りこんでいます。レースの見た目や駆け引きなど、テレビの競馬中継と同じになるよう目指して作成しているんですよ。今回から新しく音声実況を導入したことで、今までのシリーズよりもリアルに近づけたと思っています。

――ＤＣ版「ダビつく」シリーズの魅力の1つだったネット対戦は、今回どのようになっているのでしょうか？

宮崎■ドリームキャストはネット機能を標準で備えていたハードでしたので、だからこそ、そのネット機能をいかせればと思ってネットに対応していました。今回はPS2やGCにとって初めての「ダビつく」ということで、まずは「ダビつく」というゲームをみなさんに知っていただくのを目標に、競馬の魅力や、ゲームの本質を理解してほしいと考えて、ゲームそのものを作り込んでいます。

――「ダビつく3」に期待するユーザーに向けて、メッセージをお願いします。

宮崎■とくに『ドリマガ』読者さんには、シリーズを通して連載ページなどでお世話になっていたということもあり、このたび2年ぶりに帰ってこれたのは、やはり感慨深いものがありますね。前作で高い評価をいただいていたレースシーンや配合もさらに強化して、今までできなかったことにもチャレンジしています。2つのハードで同時に発売することで、できるだけ多くのユーザーさんに遊んでいただきたいと思って作り込んでいますので、ぜひ期待していてください。

プロ野球チームをつくろう！2003



NEW!

ドリマガ特報 PS2

対応機種■プレイステーション2	
2003年冬発売予定・完成度40%	
価格■	未定
ジャンル■	SLG（スポーツ育成シミュレーション）
発売元■	セガ／スマイルビット
プレイ人数■	1人　ディスク枚数■未定
URL■	http://www.yakyutsuku.com/
対応機器■	未定
備考■	――

プロ野球チーム育成シミュレーションの王道「やきゅつく」最新作が早くも発表されたぞ！　今年のペナントレースを反映させた最新データを搭載し、今冬発売を目指して鋭意開発中！



「やきゅつく」2003年度版早くも登場!!

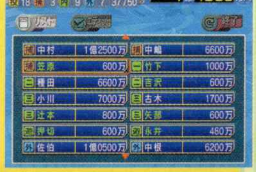
「プロ野球チームをつくろう！」（略して「やきゅつく」）に2003年度版が登場！　プレイヤーは球団社長となり、選手の育成、人材の獲得、サイドビジネスによる資金の確保といったさまざまな仕事をこなしつつ、自球団を日本一へと導くのだ。最新作「2003」は、前作PS2版「プロ野球チームをつくろう！2」のシステムを継承し、より磨きをかけた内容になるとのこと。もちろん選手データは今年度の最新版を採用。国内・外国籍OB選手も大幅に増加しているぞ。初紹介となる今回は、インタビューで聞けたスマイルビットプロデューサー・川越隆幸氏のコメントを交えながら、ブラッシュアップされた部分を中心に解説しよう。

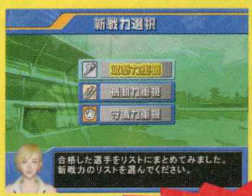
Power UP! パワーアップ 保有選手が32→50人に!!



スマイルビットプロデューサー 川越隆幸

川越■「32人だと、最初に若手を入れて最後まで育てるということがやりにくかったでしょ。ある程度成長の限界が見えてくるとさっさと放出してしまって、結局みんなと同じようなSクラスの有名選手ばかりを獲ってきて、あとは淡々と進めるというようになってしまっていたじゃないですか。50人に増えたことで超晩成とか早熟な選手の使いどころも増えるでしょう。余裕をもってチャレンジャブルな育成が可能になると思います」





初期エディット時、オリジナル選手の集団を攻撃力重視・守備力重視・機動力重視のなかから選んで一括採用できる。ちなみに秘書はジャニスに代わるセクシー外国人秘書のミシェル・テイラー。

二軍には二軍監督が



基礎育成の場としてより重要になる二軍については「前作と同じように、一軍監督を選ぶと彼が二軍監督も連れてきます。人選によって成長のしかたが微妙に異なってきます」。月末には十分な力のついた選手の一軍昇格を推薦してくれたりする。

練習画面の見やすさアップ!!

選手能力画面では調子が確認できるように。「好調・不調にさらに差をつける予定です。今までは不調でもとにかく使わないと人数的に苦しかったんだけど、不調なら二軍で調整に専念するとかね」とも。



選手の練習モーションをオフにすると読み込みが早くなるという仕様も追加。細かいことだけどこれはうれしい！

Power UP! パワーアップ 試合がすべて見られるように

「やきゅつく」がウケている理由の1つでもあるリアルな試合シーン。前作では3回までしか見られなかったが、今回は最初から最後までをテレビ中継のような画面で観戦できるぞ。ただし作戦指示できるのは3回まで。「開幕とか日本シリーズとか、大事な試合はやっぱり全部見たいじゃないですか。カメラアングルとか演出も凝ってます。クロスプレーの切り替わりとか走塁状況のカットインとか、より臨場感が増すように。あとイベントなども野球ファンが喜びそうな“ノリ”を重視して作ってます」ということで、かなりアツい試合が期待できそうだ。

テレビ中継を見ながら「なんでそこで振らせるかなぁ～」などとヤジるのが好きな野球ファンは、監督気分で試合に介入して納得のいく流れをつくろう。試合中のアングル、人物モデルなど、まさにテレビ中継さながらだぞ。そして人物モデルには「がっちり体型」が追加され、それらしくなった。

ミニ球場もパワーアップ!!

リアルな試合画面での観戦は時間がかかりすぎるという人は、ミニ球場で時間の流れを早めて観戦するのがおすすめ。選手たちが小さいフィールドの中でちゃんと投げたり打ったり走ったりしているのが確認できるようになったのだ。



試合の見え方はDC版に先祖帰りした印象。あらかじめ試合に介入したいタイミングの条件を指示しておけば、時間を早めて見ていて介入のタイミングをやり過ごすこともなくて安心だ。もはやこの画面だけでも十分なほど？

Power UP! パワーアップ イベントの大幅増加!!

チームリーダーが決起集会



毎年2月にチームリーダーを指名すると、その選手の人気と精神力が上がる。また、適任なチームリーダーを選んでいると、チームが低迷して選手たちの不満が高まった時などに選手決起集会を開いて、チーム内の士気が上がるイベントが発生。

ベストナイン・ゴールデングラブ



月間MVP、年末にはベストナイン、ゴールデングラブの表彰イベントが追加。タイトルチャレンジにもますます気合いが入るね。

選手の人気アップキャンペーン



特に売り出す選手を決めて一大キャンペーンを張る。客入りが寂しい序盤ではうれしいイベントになりそう。

『ドリマガ』&『ラズベリー』連動企画第10弾！

初夏の連動テレカ応募者全員サービス実施！

毎回ご好評をいただいている『ラズベリー』誌連動のこの企画もいよいよ第10弾となりました。みなさまのご要望あるかぎり！ 続けていきますので、今後もよろしくお願いしますね！ 今回もたくさんのご応募お待ちしております。

3号連続 第1回

1 SHUFFLE!!／リシアンサス&ネリネ



大人気の西又&鈴平両氏が原画を担当し、早くもブレイクの予感が高まる『SHUFFLE!!』。『ラズベリー』表紙描き下ろしイラストがテレカに。

2 みずいろ／早坂日和&片瀬雪希



OVAアニメ第1巻も大好評で、まだまだ広がる『みずいろ』の世界。今回は日和と雪希の描き下ろしイラストをテレカにしました！

3 ういんどみるの「い」は大きい「い」！／サヤ



ういんどみるさんには、次回作でこ〜ちゃ氏とともにキャラクターデザインを担当する啼兎☆さんにオリジナルキャラを描いてもらいました。

5 ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて／中原小麦



毎号さまざまな作家さんに描いていただいている小麦ちゃんですが、今号は空中幼彩氏です。DVD2・5巻とともに、ぜひゲットです！

6 ゴー学☆R／月島みかん&佐々木千里



おかげさまで1回目もご好評いただきました「ゴー学☆R」。今号ももちろん七尾&ゆうき氏の描く美麗イラストをテレカにしてみました。

"ラズベリー" Game & Anime Heroine Graphic RASPBERRY

9 プライベートナースーまりあー／まりあ&彩乃&美緒



究極の個人専用看護婦「プライベートナース」。今回はそのまりあを含め、ヒロイン3人をテレカに。このテレカで癒されてくださいね！

10 静寂は闇の調べ／穂積一草&有村眞穂



ミステリアスなストーリーと、一転かわいいキャラクター。そんな『静寂は闇の調べ』から、穂積一草と有村眞穂をテレカにしました。

8 ANGELTYPE／川原砂緒&佐倉詩希&柚月美憂



少しずつ情報が公開されて期待がどんどん高まる「ANGEL TYPE」。今回は砂緒、詩希、美憂の描き下ろしテレカをご用意しました！

応募者全員サービスの申し込みに関するお問い合わせは
03-5549-1162
（受付時間：月曜〜金曜日（祝日を除く）の午後4〜6時）

テレホンカードの未着などに対するお問い合わせは
03-5549-1200
（受付時間：月曜〜金曜日（祝日を除く）の午前10時〜午後5時）までお願いします。

応募の決まり

応募してくださった方全員に、『ドリマガ』&『ラズベリー』連動第10弾テレカを1種類、1枚お送りいたします（専用の申込用紙を使用しなかった場合は無効となります）。

応募方法

①まず専用応募券つき払込用紙をミシン目にそって、ていねいに切り取ってください。

②次に所定の場所にサインペンかボールペンで、あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号などをていねいに記入してください（名前にはふりがなをふってください）。

③すべての記入が済みましたら、お近くの郵便局の窓口で代金を払い込んでください（応募のための料金800円のほかに、別途払い込み料金がかかります。ご了承ください）。

④郵便局では右側の「払込票兼受領証」を受け取り、テレホンカードがお手元に届くまで大切に保存してください（この紙があなたが入金をしたという確かな証拠になります）。

※専用払込用紙は応募券もかねていま

4 ハトのいた部屋／松本千鶴&森村綾乃



「MODE～モード～」に続いて新作となる「ハトのいた部屋」。今回は夏らしく水着と浴衣姿のヒロインをテレカに。

11 インタールード／和辻 綾



『ドリマガ』2月14日号表紙より。読者アンケートでも支持率の高かったこのイラスト。凛としたヒロインの姿がステキです。

12 電脳戦機バーチャロン マーズ



『ドリマガ』5月23日号表紙より。ドリマガリニューアル第1号の表紙を飾ったイラストです。

13 ソニック・ザ・ヘッジホッグ



今号の表紙を飾ったソニックが早くもテレカになって登場！ 今号の「ゲームデザイナーの仕事」も要注目ですよ！

7 たまきゅう／メル



『ラズベリー』誌で好評だったファンページもいよいよ最終回。かわいいキューピッドのメルをテレカにしました。

14 DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball／かすみ



『ドリマガ』1月31日号表紙より。水着が発売されたりと、何かと話題の作品ですがキミの好きな水着はどれかな？

15 井上直美／DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball



「水を得た魚」ならぬ「水着を得たアイドル」？ 初代トピックス・リポーターの直美ちゃんが「DOAX」の水着でセクシービーム！

16 ドリマガ ドリちゃんのゲームレビュウ／たつねこ



眩しい季節の到来です。ドリちゃんもゲームを離れてビーチでのんびりバカンス中(!?)。

17 ぐるぐるクリーチャー／ウエクサユミコ



毎号おくづけページに掲載されているウエクサ先生の「ぐるぐる告知イラスト」からピックアップ。こんなシーン、本編では見られない？

すので、必ず付属の専用払込用紙を使ってください。

※郵便番号・住所・電話番号は略さずていねいに記入してください。省略、略字、くずし字は賞品未着の原因になります。

※1枚の応募券で、テレカは1枚のみ応募できます。

※郵便局では通常、料金の払い込みは、平日、月～金の朝9時から夕方4時までの受付となっています。時間外だと払い込めませんので注意してください。

応募の注意
かならずお読みください

■『ドリマガ』&『ラズベリー』連動第10弾テレカの応募には、『ドリマガ』VOl.12からVOl.14に3号連続で付属している専用払込用紙を使って、郵便局から申し込みをしてください。専用払込用紙以外での応募（為替、現金書留、FAX、ハガキ、封書など）は無効になりますのでご注意ください。

■今回の応募では『ドリマガ』VOl.12からVOl.14に付属する専用払込用紙での応募のみ有効です。

■付属の専用払込用紙1枚で、『ドリマガ』&『ラズベリー』連動第10弾テレカを1種類、1枚のみ応募できます。2枚以上応募されたい方は、応募部数分の専用払込用紙をご用意になり、1枚ずつ別に応募してください。

■記入もれ、記入まちがい、締め切り日までに入金がされていない、専用払込用紙以外での応募など、応募方法やきまりが守られていない場合は、申し込み不備として応募は無効となります。

■応募が無効になった場合は事務手数料を差し引いた上、代金をお返しします。

■応募が無効になった場合以外での、応募後のキャンセルはできませんので、あらかじめご了承ください。

■この全員サービスの発送、および応募は日本国内のみとさせていただきます。日本国外からの応募、また日本国外への発送はできませんのでご了承ください。

■2003年6月13日以前の応募は無効になります。

■応募者全員サービス応募に関するお問い合わせは、左ページの番号まで時間を守ってお問い合わせください。

■多数の応募が予想されますので、入金の確認はご遠慮願います。

発送は2003年9月上旬から10月になります

テレカは2003年7月25日（金）の締め切り後に製作を開始します。したがって発送は2003年9月上旬からになります。万一、11月になっても商品が届かない場合は、事故の可能性がありますので、下記までお問い合わせください。それ以前の未着のお問い合わせにはお答えできません。

応募の締め切りは
2003年7月25日(金)です。
この日までに、郵便局で払い込みを済ませてください。

※イラストやデザインは予告なく変更になる場合がございます。あらかじめご了承ください。

新作タイトルがやってきた! ドリマガ新着タイトル

NEW COMER!

『ドリマガ』初掲載の新着タイトルが集まる当コーナー。今号は「あの名作」の復活情報からお届け!

GBA METAL MAX 2 改

完成度:100% CERO — http://www.nowpro.co.jp/

6月20日発売予定

●NOWPRO ●4,800円
●RPG(名作ロールプレイング)
●1人プレイ ●カートリッジ

対応機器 なし

無法者はびこる荒野を戦車で駆けろ!

古くはファミコンでデビューし、スーパーファミコンでシリーズを重ねたRPG「メタルマックス2」がGBAで復活する。力のある者が支配する荒廃した世界で、人間狩りと称して町を襲う恐怖の集団。彼らに両親を殺された主人公の少年は復讐を誓い、戦車に乗って冒険を繰り広げていく。

タイトルに掲げた「改」の意味は?

「メタルマックス」らしさを最重視し、ゲームは基本的には完全移植。変更要素として、特にファンからの要望が高かった「戦車」と「賞金首モンスター」に新たな種類が追加されている。





まだ見ぬ新しい「戦車」と「賞金首モンスター」とは? どんなタイプか気になるところ。



町などには戦車を降りないと行けない場所も。冒険を続けながら、頼りになる仲間を増やしていこう。



モンスターのいる外界は戦車に乗っての移動が基本。生身で戦うより攻防に優れていて安全に旅できる。

自由度の高さが本作の魅力

戦車を自由にカスタマイズ

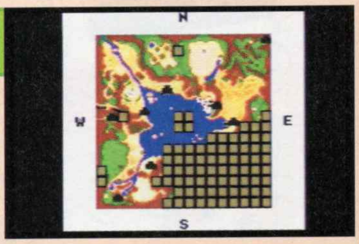
本作での戦闘は、基本的に戦車に乗って行われる。自分の分身となる戦車は、冒険中に手に入れたパーツで強化したり、改造屋でチューニングすることでパワーアップ。キミだけの戦車に作り変えることができる。



より強力なパーツを手に入れたら、攻撃と防御のバランスを考えて戦車を改造。強敵に立ち向かえ!!

一本道でない自由なストーリー

「メタルマックス」シリーズでは、特にストーリーを強制されることがない。プレイヤーは世界を自由に冒険しながら、各地で起きている問題を解決。そうしていくうちに冒険の行動範囲が広がっていくしくみだ。



主人公が訪れた場所は、地図に記載されて明らかになっていく。世界中をめぐって地図を完成させよう。

そして「METAL MAX RETURNS 改」も7月18日にGBAで復活!

ファミコン版のリメイク作品としてスーパーファミコンで発売されていた「メタルマックス リターンズ」も、「メタルマックス2改」の約1カ月後にGBA版の発売が決定している。

さらに 2作品とも購入するとサントラCDが手に入る!!

GBA版2作品を両方とも購入。それぞれのソフトに同封されているアンケートハガキ利用して応募すると、応募者全員にシリーズのオリジナルサントラCDがプレゼントされるぞ。

PS2 REAL SPORTS プロ野球

完成度:85% CERO — http://www.enterbrain.co.jp/

8月7日発売予定

●エンターブレイン ●予価6,800円
●SPT(リアルプロ野球ゲーム)
●1~2人プレイ
●ディスク1枚(CD-ROM)

対応機器 セーブ容量(340KB以上)

日本プロ野球のリアル空間を体感!

グラフィック、サウンド、システムの各面で、本物のプロ野球をリアルに体感できるよう制作されたソフト。本格的な試合が楽しめる「ペナントレース」などのモードに加え、オリジナル選手を育成する「オリジナルプレイヤー」や、チームを戦略的に指揮する「監督」「プレイモード」など、遊び応え十分。

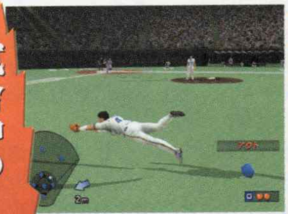


自分の分身を「オリジナルプレイヤー」で作成。試合で経験を積ませて成長したら、その選手を選手登録して他のモードにも使用できる。

試合中のリアル演出に酔え!!



セ・パリーグ全12球団の選手が最新データで登場。近鉄・中村のフルスウィングなど、各選手のモーションもそっくり。



ファインプレイやバットが折れるなどのハプニングも再現。

志生野温夫氏が実況を担当

プロ野球はもちろん、全日本女子プロレスや、「めちゃ×2イケてるっ!」の実況解説などでおなじみ、志生野温夫氏が実況を担当。ゲーム中でも、その声で試合を盛り上げる。





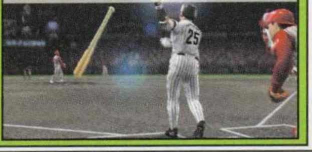
フランチャイズ11球場を完全収録。風船飛ばしや、花火などの演出に加え、ドーム以外の球場では試合中に天候が変化することも。

2003年の注目選手も最新データで収録!

オリックス レオン監督
急きょ新生オリックスを率いて戦うことになったレオン監督。奇跡は起こせる!?



阪神 濱中
いまだに快進撃が止まらない阪神を支える新4番。豪快なアーチで勝利に貢献。



ダイエー 和田
ルーキーながら7連続三振と、既にエースの風格充分。三振の山を築くのか!?



近鉄 岩隈
今シーズン絶好調の近鉄の新エース。投手陣の要となって期待に応えたいところ。



NEW! Xbox

ブレイクダウン

完成度:40%　CERO 未定
http://www.project-breakdown.com/
発売日未定

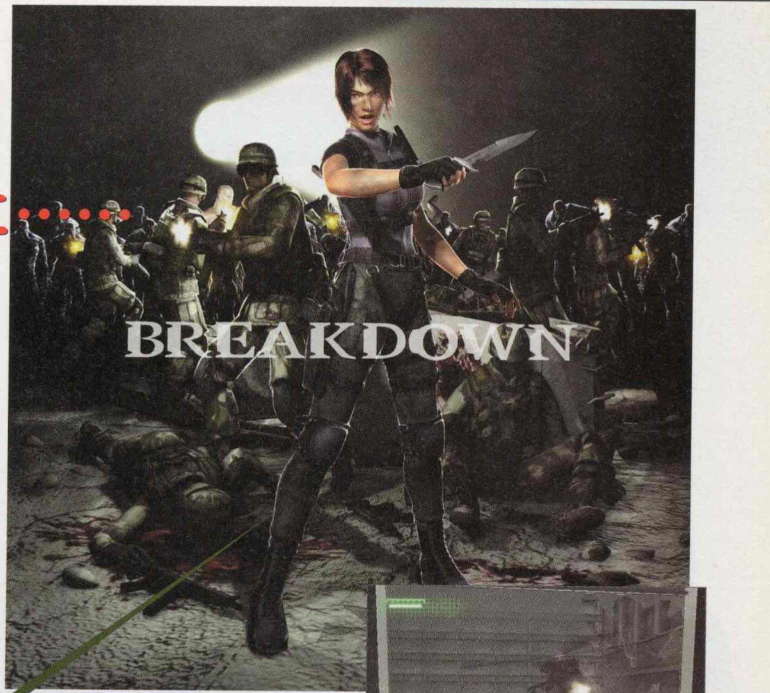
●ナムコ●価格未定
●ジャンル未定
●プレイ人数未定●ディスク枚数未定

備考
対応機器　未定

真実は失われた記憶の中に……



記憶をなくし、見知らぬ研究所で目を覚ました男に、ミリタリー部隊やスーパーヒューマンの群れが次々と襲い掛かる。そして男は戦いの中、己が内に眠る超常的な能力に目覚める――。すべてが謎に隠され、サスペンスに満ちたストーリーで展開するアクションアドベンチャー「ブレイクダウン」。精密に描き込まれた研究所、装備品や動きにこだわりの光るリアルな世界や、銃弾をもはじき返すスーパーヒューマンとの豪快な肉弾戦が、アクションに新たな爽快感をもたらしてくれる。



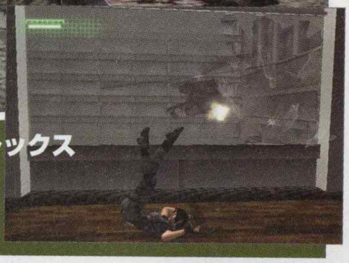
主人公
デリック・コール

見知らぬ施設のベッドで目を覚ました男。記憶も経験も失っており、自分が誰かもわからないが、そんな彼に研究所の男は「頼む、目を覚ませ。君が最後の希望なんだ」と語りかける。

腕に謎の光が……!?



右腕から謎の光が。その体には、本人も知らぬ大きな謎が秘められている。



デリックのことを知る女・アレックス

デリックの目覚めた施設に現れた女性で、記憶を失う前のデリックを知っている。銃とナイフでともに戦う。

Prologue 目覚めた男は最後の希望を託されていた

とある研究所のベッドで意識を取り戻したデリック。まぶしい照明と天井から吊られた天使の人形に視界を奪われながら、記憶に損傷があること、そして、そんな自分が"最後の希望"であることを耳にするが……。







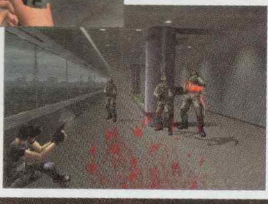
デリックを連れ出そうとするアレックスと共闘することに。

Battle 人を超える能力で戦え!

ストーリーと並び、本作のポイントになるのが戦闘シーン。FPSならではの臨場感あふれるリアルタイム・コンバットで襲い来る敵を撃退せよ!



迫真の銃撃戦!!
記憶がないとはいえ、銃器の扱いは体が覚えているのか。ハンドガンやマシンガンなど、さまざまな武器扱える。細部まで描かれた銃器にも注目。



アレックスとともに敵部隊を突破。ここでもデリックの超常能力は発揮される!?





スーパーヒューマン戦士と肉弾戦!!
炎上する研究室で遭遇したのは、特殊な結界のようなものに守られ、銃弾を受け付けない謎のスーパーヒューマン戦士。しかし能力に目覚めたデリックのキックは、結界を突き破って敵に突き刺さる!



リアルなミリタリーとパワフルなSFがFPSバトルをヒートアップさせる!!

NEW! PS2 K-1 WORLD GRAND PRIX THE BEAST ATTACK！

完成度:100% CERO 未定 http://www.konami.com/
●コナミ●5,800円
●ACT（対戦格闘）
●1〜2人プレイ
●ディスク1枚（DVD-ROM）
備考 対応機器 デュアルショック2

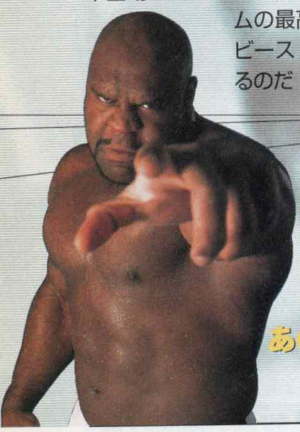
7月31日発売予定

立ち技格闘技ゲームの最高峰「K-1 WORLD GRAND PRIX」が サップ入りになって復活!!

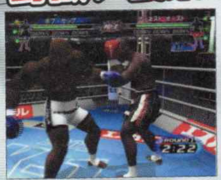
あの"ビースト"ボブ・サップが、ついにPS2にやってくる！ その標的となったのは現実世界と同じく「K-1グランプリ」。そう、昨年末登場したあの立ち技格闘技ゲームの最高傑作に、ビーストが登場するのだ！



ちょうど前作が発売されたころサップが参戦。待たれていた1本だ。



野獣、襲来!!



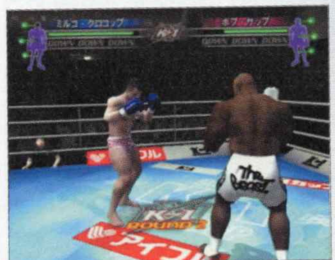
あのホーストを宙に舞わせたブン殴りパンチ再び!! 打たれ強そう〜。



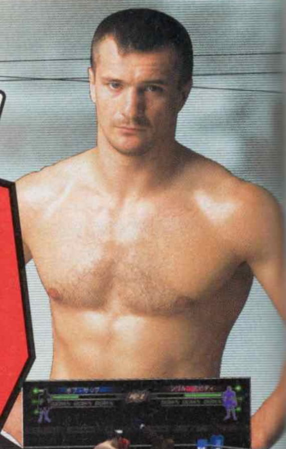
あの衝撃がよみがえる!!

もちろんこの人も黙っちゃいませんヨ！

サップが来るとなったら、やはり実現させたいのが"革命のターミネーター"ミルコ・クロコップとの再戦。次にビーストの猛攻を止めるのはキミだ！



剛拳一閃、ビーストをマットに沈めたミルコ。あの伝説のKOシーンをキミの手で演出せよ！



アビディ、またやられちゃうの？



ほかのK-1戦士とサップの対戦も見てみたい!!

ボッコボコの打ち合いができる試合内容は相変わらず！

前作「K-1 WORLD GRAND PRIX」は、打ち合いのシステム、シビれるKOシーン、テレビを見ているような実況と、これまでの格闘技ゲームとは一線を画すデキの作品。前作を未プレイの人は、ぜひ本作をプレイしてほしい。マジでオススメ!!



本物の「K-1」も真っ青の打ち合いが本作の特徴だ。

"打ち合い"ができるのは「K-1」だけ!!



NEW! PS2 魔界英雄記 マキシモ 〜マシンモンスターの野望〜

完成度:70% CERO 未定 http://www.capcom.co.jp/MAXIMO_zin/
●カプコン●価格未定
●ACT（アクション）
●1人プレイ
●ディスク1枚（DVD-ROM）
備考 対応機器 未定

今秋発売予定

英雄ふたたび！ マキシモよ、平和のために剣を取れ!!

英雄マキシモが立ちはだかる敵をひたすら倒していく正統派3Dアクションの第2弾がこの秋発売決定！

魔王アキリーを打ち倒し王国に平和をもたらしたマキシモが、旅の途中で罪なき村人に襲い掛かる機械仕掛けのモンスターたちを発見するところから物語は始まる。今作では、襲われた村人を助けると情報やアイテムがもらえることもあるようだ。さらに、簡単操作で繰り出せる攻撃アクションも、グレードアップ！



マキシモ

主人公のマキシモ。王国の王子にして英雄。恋人ソフィア姫を探して旅している。



爽快なアクションはさらに進化を遂げた。コンボアクションもより多彩に!!

モンスターに奪われた人々の魂を解放せよ!!

機械仕掛けのマシンモンスターを倒し、捕らわれた人々の魂を解放すると、マキシモは無敵の死神グリムに変身できるようになる。武器はグリムの持つ巨大な鎌に変化し、通常の剣とは比較にならないほどの破壊力でマシンモンスターたちを一撃で粉砕できる。ただし、その変身状態は一定時間で解除されるようだ。



巨大な鎌を振り下ろせば、敵は一撃で倒れていく。まさに無敵。



グリムに変身すると敵から一切ダメージを受けない。緊急回避用に使えるか!?



連続攻撃で敵を倒すと、高価なアイテムが入手できることも。



今回もまた パンツ一丁 なわけで……

ダメージを受けると鎧がはがされ、最後にはパンツ一丁になり、この状態でダメージを受けるとマキシモは倒れてしまう。このパンツの柄にも種類があるのか気になるところ。



ティンク&クランク

セクシーな美女、ティンクとそれにつき従うロボットのクランク。2人はいったい何者？

NEW! GBA 真・女神転生 デビルチルドレン パズルdeコール！

完成度：100％ CERO — http//www.atlus.co.jp/
7月25日発売予定
●アトラス●4,800円
●PUZ(パズル)
●1～2人プレイ
備考
対応機器 専用通信ケーブル

パートナーデビルと今度はパズルに挑戦だ!!

人気RPG「デビルチルドレン」の世界観を元にしたパズルゲームが登場!! ルールはパートナーデビルを操作して、ステージの出口を目指すだけ。道をふさぐ石やドアなどの障害物は、押して動かして道を作り、より少ない手数でゴールへ向かえ!!



ミニチュアが、アキラたちを不思議な世界へ引き込む!!



魔方陣がスタート地点とゴール地点。考えながら石を動かさないと、手詰まりになってしまう。



ボス戦では、魔方陣を踏むとボスのライフが減少。

タマゴに触れると……？

ステージに落ちているタマゴを助けると、封じられていたデビルが解放されてナカマになる。より多くのナカマを開放しよう!



より多くのデビルをナカマにしよう。いいことがあるはず。

NEW! PS2 Dead to Rights（デッド トゥ ライツ）

完成度：98％ CERO 18才以上対象 http//www.namco.co.jp/
8月7日発売予定
●ナムコ●6,800円
●ACT+ADV（ノワールアクションアドベンチャー）●1人プレイ
●ディスク1枚（DVD-ROM）
備考
対応機器 デュアルショック、デュアルショック2、専用メモリーカード（100～KB）

ハードな世界を生きるある男の物語

独特なハードな世界観と、時間を遅くして敵を攻撃する「タイムシフトダイブ」などのシステム面が注目を集めた「デッド トゥ ライツ」がPS2で登場!





相棒のジャックを使って敵から武器を奪ったりもできる。



主人公のジャックは父親殺しの罪で逮捕されるが、その真相を求め刑務所を脱走する。

Xbox版との違いは？

このPS2版では難易度の変更が可能。このため本格的なアクションは苦手、という人でも気軽にプレイできるようになっている。


難易度を3段階から選べる。


一部のミニゲームがショートカット可能。

NEW! PS2 COOL GIRL

完成度：？％ CERO 未定 http//www.konami.com/
2003年秋発売予定
●コナミ●価格未定
●ACT+ADV（SFアクションアドベンチャー）●1人プレイ●ディスク1枚（DVD-ROM）
備考
対応機器 未定

電脳犯罪を“処理”する美女2人

タカラよりアクションフィギュアシリーズとして発売中の「COOL GIRL」の世界を3Dアクションゲーム化。ゲームではICEとASKAからプレイヤーを選択、サイバー・テロ事件を犯人もろとも“処理”していくのだ。主人公によってアクションはもちろん、ストーリーも変化するぞ。



忍者の末裔で忍術を体得しているASKAは、刀による接近戦が得意。



冷静沈着、頭脳明晰の天才ハッカー。銃火器のエキスパートである。

REAL WORLD

西暦2084年の近未来。15年前に起こった恐慌の傷跡が深く残り、凶悪なサイバー・テロが世界各地で多発している。



時間制限があるが、精神だけを別世界へ転移させてハッキングなどが可能。



ダイブする際には武器の携行ができないので、体術を駆使して戦うことになる。

CY-D

現実世界とほぼ同じ地形を持つ仮想空間で、一種のパラレルワールド。ワイヤーフレームの無機質な外観で構成される。

NEW! GC ケロケロキングDX

完成度：90％ CERO 全年齢対象 http//www.KEROKIN.JP
7月11日発売予定
●バンダイ●6,800円
●ETC（ケロフゲーム）
●1～4人プレイ
●ディスク1枚（8cm光ディスク）
備考
対応機器 専用メモリーカード（2ブロック）

カエルを飛ばして ねらえ！ カエルイン!!

カタパルトにカエルを乗せ、ハンマーでたたいて飛ばしてゴールのカップに「カエルイン」。ゴルフ感覚で遊べるスポーツ、「ケロフ」をGCで遊んじゃおう!!


プリプリ＆カエル
本当はラビットビット星の大工さん。王様に頼まれて、故郷を救うためケロフ大会に参加する。



ギミックでポイントゲット！

仕掛けられたギミックが発生すると得点追加。点数で競うケロフではギミックが勝利のカギになる。





こちらもコースに設置されたギミック「バブル」。地上や空中にあるこのバブルをカエルが通過するとボーナス!!

NEW! PS2

少女義経伝

完成度:50% CERO 未査定 http://www.wellmade.jp/

9月発売予定

●WellMADE●4,800円(通常版)、6,800円(特別版)
●ADV+SLG(シミュレーションアドベンチャー)
●1人プレイ●ディスク1枚(DVD-ROM)

備考
スペシャルDVDつきの特別版も発売予定。

「今日からキミが、武蔵坊弁慶だよ」

時は平安末期――。栄華を誇った平家を討ち破り、後の世まで語り継がれた英雄、源義経。……だが、じつは義経の正体はかわいい女の子！ 忠臣として知られる武蔵坊弁慶は、現代からタイムスリップしてきた高校生だった！……というのが本作のストーリーだ。ゲームシステムはマルチエンディングのシミュレーションADV。主人公は弁慶となって平家と戦いながら義経や仲間たち（当然、みんな女の子）と親しくなっていく。キャラクターデザインは「悠久幻想曲」「此花」シリーズのmoo氏。ビデオクリップなどを収録したDVDが同梱される特別版と、4,800円という普及価格の通常版がある。

源義経は女の子だった!?



九羅香(くらか)（↓源義経）
CV 山本麻里亜

源頼朝の妹で、普段は男装して義経を名乗る。この秘密を知っているのは仲間たちと兄の頼朝・範頼だけ。平家に殺された父・義朝の仇を討つことが宿願。

治承四年（西暦1180年）、源氏の総大将である源頼朝は鎌倉で挙兵し、源義仲も木曽から京へ兵を進める。京で権力をほしいままにしていた平家は神の遺物「三種の神機」で反撃を試みようとしていた。

……時は流れて西暦200X年。この物語の主人公となる少年は、修学旅行で京都へ来ていた。友達とのゲームで負けた彼は、罰ゲームとして女湯をのぞくはめになるが、運悪く女湯に転落してしまう。

どっぽ～ん!!「キャー!!」



佐藤紅葉(さとうもみじ)（↓佐藤継信（つぐのぶ））
CV 中原麻衣

奥州藤原氏に仕える武家の女子で、男装して継信を名乗る。九羅香とは幼なじみで、副官的な立場。戦いで得た報酬を投げ打って戦災者の救済を行っている。





静(しずか)（↓静御前）
CV 那波めぐみ

白拍子、舞の名人。兵法に通じており、九羅香の軍師を務めるが、普段は穏やかで「昼行灯」を装う。宋からの密航者の子供で、異国の血を引いている。







武蔵坊弁慶は高校生!?

湯船から顔を出すと、そこには見知らぬ少女の姿が。その少女――九羅香は、「知られたからには生かしておけないわ！」と刀を振り回す。わけもわからず逃げ出すも、平家の武将が現れてまたピンチ！ 弁慶に窮地を救われるものの、「九羅香様を頼む」と言い残して弁慶は息を引き取る。こうして少年は、弁慶の代わりに九羅香こと源義経を守ることになる――。

戦略・戦闘とデートイベント



本作は全10章に分かれている。各章の冒頭で導入となるイベントが発生し、ターン制で敵と陣地を奪い合う戦略シーンに突入。敵の大将のコマにたどり着くとボスとの戦闘が行われ、勝利すると後半のイベントへ進む。章の最後には女の子とのデートイベントがある。



伊勢玲奈(いせれいな)
CV 釘宮理恵

義賊の頭目を自称し、素早さが武器。軍の一員ではなく義経の従者扱いなので男装はしていない。見た目は少年のようだが、女らしくなりたいと思っている。



那須与一(なすのよいち)
CV 浅野真澄

那須家の十一女で、家のために男装して源氏軍に入る。クールな性格だが、九羅香とは深い友情で結ばれている。弓の名手。ただし、眼鏡がないとまるでダメ。

NEW! PS2 ドラゴンボールZ 2（仮称）

完成度：30%
CERO 未定
http://www.bandaigames.channel.or.jp/
発売日未定
●バンダイ ●価格未定
●ACT（格闘アクション）
●1〜2人プレイ
●ディスク1枚（DVD-ROM）
対応機器 ―

DRAGON BALL Z 2（仮称）
ドラゴンボール

あの"Z"が再び帰ってきた！ ついにセルゲーム以降が語られる!!

Z戦士に朗報！　再び孫悟空がPS2に帰ってくる!!　今回は編集部に到着した画面素材や、資料から推察して情報をお届け！　ポリゴンキャラクターからトゥーンシェーディングになり、一層の「ドラゴンボール」らしさがにじみでた本作。今回もかなりアツくなる展開が楽しめそうだ！


悟空vs魔人ブウ！

悟空はスーパーサイヤ人、そして対戦相手に魔人ブウが登場！　ということは今回のストーリーは前作の続きなのか？


これが新技術 DBZ専用開発の"トゥーン"の力だ!!


前作モデル
今作モデル


孫悟空
顔の表情がより細かく表現されるようになった悟空。気合十分！


魔人ブウ（太）
まさにアニメシーンを再現しているかのような魔人ブウ。


魔人ブウ（悪）
魔人ブウ（悪）と対峙。迫力ある雰囲気で悟空を挑発。

グラフィック一新！

トゥーンシェーディングと呼ばれるグラフィックで、キャラクターがよりアニメタッチになったDBZ。となると期待したいのが前作でもかなり盛り上がった、バトルシーンの合間に挿入されるアニメパート。こちらのクオリティにも期待が高まる！

新ストーリーモード

「ドラゴンモード（仮）」とは!?

そして今回明らかになった新たなるストーリーモード（なのか？）。MAP上を移動しながらストーリー進めていくのであれば、原作をなぞらえるだけではない物語も楽しめそうだが……。



ドラゴボールをゲット！



フリーでのMAP移動パートがあるようだが、展開次第で物語も分岐があるのか？



サイバイマンが出現！

敵と遭遇すると……！

MAP上に配置されている敵にキャラクターを移動させるとバトルが！　しかもCPUによる「おまかせバトル」が……!?


よりDBZらしい


激しいバトルシーン!!

CG表現も変わり一層の迫力あるバトルが楽しめそうな本作。今回もパワーアップするシステム、軽快なカメラワークは健在の様子！　あとは気になる爆発シーンや必殺技シーンがどこまで格好よくなっているか見ものだ！

NEW! PS

NARUTO-ナルト- 忍の里の陣取り合戦

完成度：100%　CERO ―　http://www.bandaigames.channel.or.jp/

6月26日発売予定

●バンダイ●5,800円
●ETC（バトルボードゲーム）
●1～4人プレイ
●ディスク1枚（CD-ROM）

備考 ―



結界を張ってチャクラをためろ！ 新感覚“バトルボードゲーム”完成!!

『週刊少年ジャンプ』（集英社）で大人気連載中の「NARUTOーナルトー」がボードゲームで登場だ！　感覚的にはマスを買い、止まったプレイヤーから お金（チャクラ）を奪う「モノポリー」系だが、それだけじゃないのが本作のスゴいところ。原作でおなじみの術や必殺技が飛び交い、ひと筋縄ではいかなくなっている。ナルトファンなら誰でも熱く楽しめる、ワクワクゲームに仕上がっているぞ！



ボードゲームでバトル開始!!

キャラの思考やセリフも原作そのもの。個性的な技がそろっているので、戦略次第ではナルトだってカカシ先生に勝てることもあるのだ！

チャクラを奪うには結界が必要 ジャマするヤツはバトルで排除!!

ゲームの流れは、チャクラを使って結界（陣地）を作り、そのマスに止まった相手からチャクラを奪う方式。手に入れたチャクラでまた結界を広げたり、強化しながら、目標のチャクラを目指すのだ。勝つにはルーレット運より、戦略と計画性がものを言いそうだ。



バトルに勝って相手の結界を奪え！ カカシ先生VS鬼兄弟のバトルが開始!!

① 目標表示



ゲームスタート時には、まず目標となるチャクラ量などが表示される。もっとも早く規定チャクラをためたプレイヤーの勝利となる。まずはマップとメンバーをよく見て、どこを中心に結界を張るか、誰をマークするかを考え、的確に行動しよう。

② 陣地を作れ！

まずはどんどん結界を張り、自分の陣地を広げていこう。結界を強化したり隣り合わせにして連鎖させることで、誰かが止まったときに吸収できるチャクラが増えていく。強化すれば壊される心配も少なくなるので、どんどんチャクラをためてガンガン強化しよう。



③ とにかくバトルだ！



登場するのはクセの強いキャラばかりなので、ことあるごとにバトルが始まる。当然ながら、強力な技を使うほど多くのチャクラを消費するので、調子に乗って攻めすぎるとあとで泣きを見る。攻めるところで攻め、守るところではじっとガマンすることが大切だ。

原作と同じシチュエーションが展開！

マップにはそれぞれストーリーがある。どれも原作にあったシナリオだが、結果はキミの腕次第。原作とは違う展開になることも！



これは波の国に旅立つときのお話。ということは、もちろんこのあと……。



再不斬が登場！　このマップでは、カカシ先生と協力して再不斬と鬼兄弟より先にチャクラを集めるのが目的だ。

術の使い方がカギ！

キャラごとに、色々な効果のある術を使用できる。中にはタイミングを見て使えば、一発逆転をねらえるものも。まずは、自キャラが使える術を把握しておこう。



カカシ先生が踏んだキャラをどこかへ飛ばす「起爆札」を使うと……。

迫力のバトルシーン！

バトルで技を使うと、カットインによってハデな演出が！　ただし、チャクラの量はよく考えて使っていこう。



予約特典は 特製カードダス！

なんと、「忍の里の陣取り合戦」を予約すると、「NARUTOーナルトーカードダス」で使用できる超レアカードが4枚セットで手に入るぞ。ゲットすれば、カードダスバトルで有利なること間違いなし!!



必ず手に入れろ!!

新作も攻略もこれ1冊でOK

週刊ザ・プレイステーション2

2003 Vol.340
6/27
定価420円



好評発売中
毎週金曜日発売

今号のザ・プレは、全国のサッカーファン待望の「サカつく3」特集号。
新時代に突入したPS2ネットゲームも、ばっちりフォローします!

check1 全国のサッカーファン待望の「サカつく3」がいよいよ発売! 初勝利～J1昇格までを懇切ていねいに教える攻略記事に加え、ゼロからわかる「サカつく3」ガイドもあります!!

check2 スパロボ魂は不滅です! 攻略は最終回を迎えても、まだまだ遊べる「第2次スーパーロボット大戦α」。今まで明かせなかった㊙要素も公開で、まさに必見の内容!

check3 BBユニット搭載のPS2、ついに発売!!「信長の野望」「みんGOL」に「FFXI」、そして「Catan」……ラインアップも充実してきたオンラインゲームの魅力を味わいつくすための“お役立ち情報”をお届け!

サンライズ・ワールド・ウォーfromサンライズ英雄譚/SILENT HILL3/SOCOM:U.S.NAVY SEALs/半熟英雄 対 3D/天誅 参/電脳戦記バーチャロン マーズ/ヴィオラートのアトリエ～/実況パワフルプロ野球10ほか

※表示内容は都合により変更となっている場合があります。ご了承ください。

『アクターズファンVol.3』+『オリジナルテレカ』セット





松田悟志さんがオリジナルテレカに!!

俳優ムックの第3弾がついに発売! Vol.1・Vol.2で人気の高かった俳優に加えて、新番組がスタートした『仮面ライダー555(ファイズ)』『爆竜戦隊アバレンジャー』の出演者たちが続々登場!

セット価格2,857円/好評発売中!!

SBPストアでしか買えない限定セット!
詳しくは http://store.sbpnet.jp/ へ急げ!!

ソフトバンク攻略本ラインナップ

書名	本体予価	ジャンル/機種
好評発売中		
いまから始めるファイナルファンタジーXI	¥1,300	PS2/PC
ガンダムネットワークオペレーション プレイヤーズガイド	¥1,600	PC
デッド オア アライブ エクストリーム ビーチ バレーボール ベスト・ショット	¥2,100	Xbox
モエかんビジュアルファンブック	¥2,600	資料集
メンアットワーク!3 ～ハンター達の青春～ ビジュアルファンブック	¥2,600	資料集
木漏れ日の並木道ビジュアルファンブック	¥2,600	資料集
サモンナイト クラフトソード物語 パーフェクトガイド	¥1,300	GBA
第2次スーパーロボット大戦αパーフェクトガイド	¥1,500	PS2
ダーククロニクル 設定×ファンブック	¥1,900	資料集
6月中旬		
ゆめりあ 攻略&ビジュアルファンブック	¥1,900	PS2
夏神楽 ファーストファンブック	¥980	PC
6月下旬		
ファイヤープロレスリングZ 公式コンプリートガイド レスラー名鑑	¥2,000	PS2
山田章博の世界～ラーゼフォン アートワークス～	¥2,800	資料集

SBPストア http://store.sbpnet.jp/
SOFTBANK Publishing ソフトバンク パブリッシング株式会社

●お近くの書店または左記サイトにてお求め下さい。
●小社お問い合わせ TEL:03-5549-1201
※10:00～12:00 13:00～17:00(土・日・祝日を除く)
●eメール:magazine@softbank.co.jp

SOFTBANK GAMES www.zdnet.co.jp/games/
日本で最大級のエンターテインメント情報サイト「SOFTBANK GAMES」がオープン! 今すぐアクセス!!

梅雨の季節到来！ こんな時期は、じっくりと腰を据えてゲームをするのもいいかも。

PS2 三國志戦記2

完成度：100%　CERO —　http://www.gamecity.ne.jp/

6月26日発売予定

●コーエー●6,800円
●SLG（タクティカルシミュレーション）●1～2プレイ
●ディスク1枚（DVD-ROM）

対応機器 —

傑作タクティカルSLGの続編がいよいよ発売

三国志の世界を合戦という面から注目し、当時繰り広げられた戦いだけでなく、プレイヤーの選択により変動するIFの歴史をシミュレートする「三國志戦記」シリーズ。将棋やチェスのように武将を動かし、そして伏兵や火計など、史実でも使われた戦法を駆使して敵を倒す戦略性の高さが特徴の作品だ。この最新作「2」では新システムの採用など、ゲーム全体がパワーアップしているのだ。



シナリオも大きく強化。呂布編が追加され、従来の3人も新たに書き下ろしとなった。



演出もより強化！

ゲーム全体のグラフィックがより美しくなったことで、戦闘中の武将が見やすくなった。また、一定の武将が隣り合うと会話コマンドが発生するなど、プレイヤーをゲームに引き込ませるシステムも用意されている。

より進化した「戦法連鎖」！

本シリーズの華である「戦法連鎖」。今回は1武将が連続で戦法連鎖を発動する「連撃システム」を導入し、より多くの連鎖が可能になった。特定の友好武将を組み合わせることで発動する「友義武将戦法」も用意され、プレイヤーの戦略次第で膨大なダメージを敵に与えられる。ここではそんな連鎖から簡単な例を解説する。











①～②敵への攻撃戦法を持つ味方の近くに、督戦や激励など支援可能な武将がいれば簡単に連鎖が可能。単純だがこれでも立派な2連鎖となり、この場合単独で奮闘を使うよりダメージが大きい。③攻撃の戦法を数多く持つ武将に有効なのが連撃だ。まずは使いたい武将に「連撃指令」を出す。④突撃で敵を攻撃しつつ、その後を追う。⑤今度は単騎駆けで連鎖が決まる。

目指せ10連鎖以上！

4英雄のストーリーを追う！

呂布編が加わり4種類となったストーリー。ここでは各英雄たちの緒戦についてその状況を解説する。



◆劉備

許昌から逃げ、劉表の元に身を寄せた劉備。だが一行の前に曹操軍が襲来。諸葛亮の鬼謀が冴える！

◆曹操



徐州を巡り、呂布との決戦が迫る。夏侯惇たちの部隊に、陳宮率いる先方隊が攻撃を仕掛けてきた！



◆孫策

江東制圧の手始めに、劉繇が治める建業を攻撃する孫策軍。だが、その前に勇将大史慈が立ちはだかる。

◆呂布



曹操の徐州遠征のため、留守となった濮陽に呂布が奇襲をかける。守備するのは曹操軍の軍師荀彧だ。

PS2 GC Xbox ENTER THE MATRIX

完成度：100%　CERO 15才以上対象　http://www.bandaigames.channel.or.jp/

6月26日発売予定

●バンダイ●ACT（アクション）
●6,800円●1人プレイ
●ディスク各1枚（DVD-ROM）
（GC版はディスク2枚（8cm光ディスク））

対応機器 —

簡単操作でマトリックスアクションができる!!

あのアニメのような映像がCG技術で繰り広げられる映画「マトリックス」が、ついにゲームで登場！ ナイオビかゴーストのどちらかを選んでスタートし、スパークスの発するナビを聞きながら指令を果たすのが目的だ。持ち前のカンフーで敵をなぎ倒し、現地調達した銃器で窮地を脱出せよ！ 基本的なアクションも、敵に近づいてボタンを押すだけでいろいろ繰り出せるので、アクションゲームが苦手な人でも簡単に楽しめる仕様になっているぞ。



ゴールトラッカー

目的地の場所を立体的に示す矢印。これに従って移動すれば、シナリオが進んでいくぞ。

ヘルスゲージ

主人公の体力。攻撃を受けるごとに減り、0になると任務失敗だ。

メインウェポン

装備中の武器。ほとんどが現地調達になるが、威力は素手の比ではない。残りの弾数に注意。

フォーカスゲージ

L1ボタンを押している間は「フォーカスモード」に入る。ゲージがなくなるまで画面にスローがかかるので、通常ではできないアクションが可能に！残りのゲージに注意して、ガンガン使っていこう！





壁から様子をうかがい、飛び出して撃つ！ 照準は自動的に合うぞ。

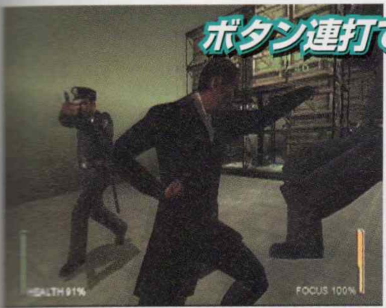
セーブデータをハッキングせよ！

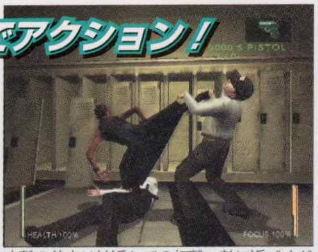
タイトルメニューから「Hacking」を選ぶと、セーブデータの中身を見ることができる。詳細は伏せておくが、意外な情報があるかもしれない。ただし、解析にはある程度のDOSの知識が必要だ。わからない人はPCに詳しい人に聞いてみよう（笑）。



TEXTディレクトリ(フォルダ)にPASSWORD.TXTを発見。気になる内容は……？

ボタン連打でアクション！





攻撃の基本は接近しての打撃。敵に近づくだけで接近戦モードになり、○、△、□などのボタンを押すことで技が出る。



フォーカス中は通常モードではできないアクションができる。複数の敵に囲まれたときなどに有効だ。

PS2

玻瑠ノ薔薇（ガラスノバラ）

完成度：65%
CERO —
http://www.capcom.co.jp/gnb/
2003年秋発売予定
●カプコン●価格未定
●ADV
（サイコサスペンスアドベンチャー）
●1人プレイ●ディスク1枚
備考
対応機器　未定

明かされたゲームシステムを覗く！

松岡昌宏氏が主演することで話題となっている「玻瑠ノ薔薇」だが、今回ゲームシステムに関する新情報が明らかとなった。そこで、物語や舞台設定を交え、難事件へ挑む主人公の特殊能力を演出するシステムについても紹介しよう。人の心にメスを入れるのだ！



不可解な連続殺人の起きた洋館が主人公を過去へと旅立たせる

STORY

影谷貴史は駆け出しの新聞記者。そんな彼が、未解決なままの一家連続殺人事件の調査に乗り出したところからこの物語は始まる。そして、現場を訪れた貴史は、不可思議な感覚にとらわれる……。過去へタイムスリップしたことに気づいた貴史は、自分の置かれた状況に戸惑う。それもそのはず、事件が起きているその真っ只中に存在しているのだから。第一被害者、芳野堂伝衛門に隠された真実。そして、彼を取り巻く家族の歪んだ心に事件解決の糸口が隠されている――。





物語の舞台となる洋館はアールヌーボー様式。ゲーム中はそれを映画的で独特の絵画タッチで表現している。

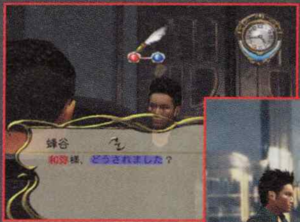
TOKIO
主演 **松岡昌宏**
主人公 **影谷貴史**



現実とは明らかに何かが違う過去の世界。その虚構感に包まれた瞬間、貴史に目覚めた特殊能力――それが、「心を覗く能力」。会話をしているだけで、相手の強い信念や本心、欲望といったものが、映像となり、言葉となり、音となって見えてくる。それが事件を解決に導くものなのか、逆に真実を隠蔽してしまうものなのか……見極めるのはプレイヤーである貴方だ。

事件に迫る情報を引き出す特徴的なシステム

貴史の心を覗く能力を再現するにあたり採用されたこのシステムは、相手との会話から事件に関する“キーワード”を探し出し、さらに深く踏み込んだ情報を引き出すためのもの。事件の当事者たちが何を考え、何を見たのか？　その答えを知り得るのは彼だけなのだ。単なるアドベンチャーではなくプレイヤーがしっかりと考える必要がある。





しっかりと会話の内容を把握し、理解したうえで的確なキーワードを選択することが重要になる。選ぶと文字の色が変わる。

彼に芽生えた能力は「人の心を覗く」こと

PSYCHO SUSPENSE



貴史役にタレントの松岡昌宏氏（TOKIO）を起用し、彼の個性的な演技を忠実に再現することで物語を彩る。







事件現場から物証を探し出せ！

会話を誘導するための手掛かりや、証言を裏付ける証拠などは、足を使って捜し回る必要があるだろう。調査が急展開する物証も……!?



殺害された伝衛門の一族は、誰もがひと癖もふた癖もある連中ばかりだ。容易に口を割らない彼らを追い詰めろ！

事件解決の糸口となる謎のタイムスリップ すべての真実を暴き、元の世界へ戻れるのか？

※画面写真は開発中のものです。

PS

BLACK MATRIX00

完成度：70％　CERO —　http://www.neic.co.jp/

発売日未定

●NECインターチャネル
●価格未定
●S・RPG（シミュレーションRPG）●1人プレイ
●ディスク枚数未定（CD-ROM）

備考 —

00 原点へと還る、新たなる物語——。

他機種で描かれたシリーズ最古の物語が、新たな姿で甦る。原点に戻りつつも物語とリンクした新しい戦い、そして一新されたストーリーとは？



シリーズ最古の物語として描かれた世界が、装いを新たにしてＰＳに登場する。より手軽になり、さらに新しい要素も追加されて進化したシステム面。他機種版から大幅に描きなおされ、再構築された新たな「原初」の世界の物語。今回は、この２つを確認しながら、シリーズ最新作「00」の世界を探っていくことにしたい。



BATTLE システムと流れ

自由行動

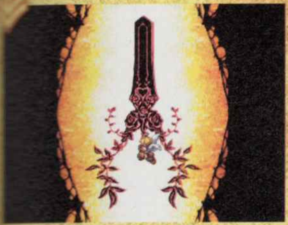


街では、何度も戦える自由戦闘も可能。また"ミニゲーム"もできるようだが？

ペインリング



ペインリングの召喚魔法。数ターンの間、召喚者の力を高める神獣を召喚できる。





画面右下が、そのユニットが強くなる時間帯を示した固有バイオリズム表。

基本的なゲームの流れや戦闘システムは、他機種版の「０」と同じ。だが、本作ではストーリーと戦闘との間により違和感がないよう、物語上の設定を戦闘と絡めている部分もあるという。なお戦闘は、敵味方が軍単位で行動するターン制。マップをクリアすれば、次の物語や戦闘が発生する形になっている。

流れ

本作には、会話で綴られるストーリーパートと、街での自由行動、戦闘の、３つのパートがある。物語は、これらが組み合わさって進んでいくのだ。なお、会話シーンでは選択肢も出現、以後の話に影響を与えることもある。

戦い

新要素のペインリングは、絶大な力を持つ装備。特殊な防御形態を得るなど効果も多岐に渡る。また、戦闘マップを見てからユニットが選べる編成方法や、固有バイオリズムの導入など、細かい変更もなされているようだ。

WORLD 組織と思惑

その世界には、天使・悪魔・翼なき者、３種の人がいた。彼ら、そして種族を超えた自由を求める者は、どのような想いや思惑を抱いて戦うことになっていくのか。シリーズ１作目からのテーマである「愛」「混沌世界」「記憶の喪失」を踏襲しながらも、新たに描かれなおした、この世界を見てみよう。

天使

「教え」で人々を支配する白い翼持つ種族。悪魔とは敵対関係。特殊能力者であるインセストを探している。



ベイル

教団10審将の1人。教団のインセストの扱いに疑問を抱くが？

悪魔



ザイオン&ルカ

自分を救ったカインに興味を持つルカ。ザイオンは彼女を見守るが——。

殺戮と狂気の衝動に襲われる特有の発作を持つため、人々に忌み嫌われる黒き羽の種族。同種族でも思惑が同じとは限らないようだ。



アラギ

狂気と奇知とを持った悪魔。カインの前に幾度も現れる。

サイファーパンク

天使の圧制から人々を解放し、種族を超えて共存する世界を目指す組織。カインたちも身を寄せることに。



ヴァルトス

サイファーパンクの指導者で仲間の信頼は厚い。エクサルの命の恩人でもある。



マティア

離島でカインと暮らしていた心優しい少女。インセストと判明したためベイルに連れ去られる。

カイン

何かの事件を起こしたようだが、過去の記憶がない。連れ去られたマティアを追って、島を出る。



アベル

カインと瓜二つの姿だが、羽は黒。彼を必ず殺すと宣言する。マティアのことも知る謎の少年。



攻略 第1回 PS2 プレイステーション2



電脳戦機バーチャロン マーズ

発売中（5月29日発売） 価格■ 6,800円 ジャンル■ACT（3Dロボットアクション） 発売元■セガ／ヒットメーカー プレイ人数■1～2人
ディスク枚数■1枚（DVD-ROM） URL■http://www.vo-marz.com 対応機器■PS2専用メモリーカード（99KB）
備考 CERO 全年齢対象

ドラマチックモード攻略 エピソード3～4までのポイントは?

月でシャドウ機体と戦ってシャドウディスクを集めていくエピソード3、地球でワイルドクリスタルを集めながらエリア脱出をめざすエピソード4。この2つのエピソードのプレイ順は、エピソード2クリア時にランダムで決められるため、必ずしも数字のとおりではない。ただ、エピソード4のほうが難しい（その理由は右ページ参照）ので、可能ならエピソード3を先にクリアしてテムジン747Jを入手してからエピソード4へ挑戦したいところだ。

EPISODE 3 「月に一人」～「月は地獄だ!」

3-1～6 1対複数での戦闘が続くが、なるべく視界内に敵機をすべて収めるようにして、常に自機との距離がいちばん近い（攻撃が当たる位置にいる）敵機へターゲットを切り替えて戦いたい。3-6のシャドウ機体戦では、白騎士の登場までは回避に徹して行動したほうが無難だろう。

備考[3-6]
シャドウ機体との戦闘 白騎士登場条件
■敵機2機のうち、1機撃破時
■自機ライフゲージ45%切る
■戦闘開始から50秒経過
クリア時にシャドウディスク入手

3-7 初対戦で白騎士に勝利するのは困難。ここは早々に敗北して済ませよう。勝利は強力な機体を入手した2周目以降に期待したい。

3-8～11 ミッションが進むごとにシャドウ機体の動きが良くなっていく。白騎士と戦闘中のシャドウ機体をねらって戦うのが得策だ。

3-12 自機と同型のシャドウ機体が相手だ。敵機のダッシュ攻撃を回避して、攻撃に転じるパターンをくり返そう。機体選びも重要？

3-13 テムジン707Jを2機撃破後、ダイモン・オーブ1体を倒してクリア。ある程度ダメージを受けたら積極的にディスクを使おう。

3-14 ダイモン・オーブは停止時にレーザーを放つ。回転中に攻撃をくり返そう。近接攻撃直後はガード入力で硬化をキャンセルだ。

3-15 強襲型浮遊要塞ダイモン・アームとの戦闘。停止時に爆弾をまき散らす直前が攻撃チャンスだ。近接戦には持ち込まないこと。

ミッション	タイトル	目的	戦闘時間	開始時の布陣	敵機数	備考
3-1	月に一人	指定ポイントのVRを全機破壊せよ	140秒	自機	2機	※プレイによって敵機数の増減あり
3-2	疑念の翳	指定ポイントのVRを全機破壊せよ	無制限	自機	6機	※プレイによって敵機数の増減あり
3-3	囁く翳	指定ポイントのVRを全機破壊せよ	200秒	自機	1機	シャドウ機体戦
3-4	戦う一人	指定ポイントのVRを全機破壊せよ	無制限	自機	8機	※プレイによって敵機数の増減あり
3-5	孤独の翳	指定ポイントのVRを全機破壊せよ	無制限	自機	8機	※プレイによって敵機数の増減あり
3-6	蠢く翳	指定ポイントのVRを全機破壊せよ	無制限	自機	2機	シャドウ機体戦/シャドウディスク入手
3-7	白虹の騎士	白騎士について情報収集せよ	130秒	自機	1機	白騎士戦/敗北してもクリア
3-8	翳を追い	白騎士の誘導に従え	無制限	自機＋白騎士	1機	シャドウ機体戦/シャドウディスク入手
3-9	翳を見つめ	引き続き、白騎士の誘導に従え	無制限	自機＋白騎士	2機	シャドウ機体戦/シャドウディスク入手
3-10	翳を討ち	引き続き、白騎士の誘導に従え	無制限	自機＋白騎士	3機	シャドウ機体戦/シャドウディスク入手
3-11	翳を知る	引き続き、白騎士の誘導に従え	無制限	自機＋白騎士	4機	シャドウ機体戦/シャドウディスク入手
3-12	翳なる己	白騎士の誘導に従いムーンゲートへ移動せよ	無制限	自機	1機	シャドウ機体戦(自機同型機体)
3-13	翳の影	敵勢力を粉砕しつつ回収艇着陸ポイントに向かえ	120秒	自機	3機	画面情報なし
3-14	影の月	敵勢力を粉砕しつつ回収艇着陸ポイントに向かえ	200秒	自機	5機	画面情報なし/近接戦限定
3-15	月は地獄だ!	敵勢力を粉砕しつつ回収艇着陸ポイントに向かえ	無制限	自機	1機	クリア時にテムジン747J支給

機体支給条件情報!!



●テムジン747J エピソード3クリア

[特殊入力技]・ブルー・スライダー ver.747m
空中前ダッシュ両トリガー(全武器ゲージ100%時)



●テムジン747HII エピソード4クリア

[特殊入力技]・ブリッツ・トーネード ver.747m
旋回中両トリガー（センター武器ゲージ100%時）



●テムジン707J テムジン系列機体15機撃破

[特殊入力技]・ブルー・スライダー ver.707m
空中前ダッシュ両トリガー(全武器ゲージ100%時)



●ライデン512E1 ライデン系列機体20機撃破



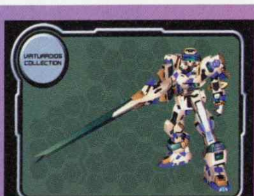
●フェイ・イエンwithVH フェイ・イエンwithVHを12機撃破

[特殊入力技]・エモーショナル・モード
しゃがみ＋両ターボ＋両トリガー(ライフゲージ50.1%以上時)

Check! ドラマチックモードでの機体カラー支給について

ドラマチックモードでは、支給された機体を使ってプレイすることで、その機体の新たなカラーリングの機体が続々と支給されていくぞ（最初から1パターンしかカラーリングが存在しない機体を除く）。

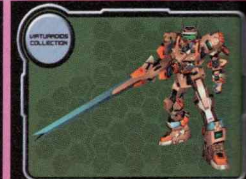












EPISODE 4「地球 母なる…」～「悪夢! 未知とこそ…」

エピソード4のミッションのうち、4-1～3、4-5～8、4-10～13については、ランダムでミッション内容が決められる。ミッションの候補は、敵機体全機撃破、敵拠点全数破壊、敵のトレーラーを破壊、味方拠点を一定時間防衛、味方トレーラーをシャッターまで護衛、という5種類に分類される。難易度は、撃破任務が低く、防衛＆護衛任務が高くなっている。そのため、プレイによってエピソード自体の難易度は大きく変わってくるだろう。また、エピソード4ではワイルドクリスタルの入手を最小限に抑えるため、敵機を近接攻撃で撃破しないようにしたい。

4-4

ハッター機が登場するまでは、1対3で戦わなければならない。極力ダメージを受けないように回避重視で行動しよう。敵機のSLCダイブを回避できたら、その敵機へターゲットを切り替え、SLCダイブ終了後に攻撃を与えること。ハッター機登場後は、ハッター機と近接戦中の敵機へターゲットを切り替えて戦おう。

備考
三姉妹機体との戦闘 ハッター機登場条件
■三姉妹機体の1機を撃破
■戦闘開始から45秒経過
クリア時にワイルドクリスタル入手

4-9

エピソード1以来のジグラット戦だが、今回はハッター機と共闘できるので、基本的には回避重視で行動していれば、攻撃はハッター機が行ってくれる。とはいえ、短時間で撃破したほうがそのぶん安全だ。中～近距離間合いをキープし、変形時に前ダッシュ攻撃で接近しよう。

4-14

ヤガランデ1機なら、ダッシュを含めた横移動とジャンプを駆使して、攻撃を確実に回避すること。攻撃はヤガランデが自機へ接近してきたとき、ダッシュ（またはジャンプ）で回避しつつ、すれ違った直後に攻撃へ転じよう。2機の場合、白騎士の助けを借りたほうが無難だ。



すれ違うところを前ダッシュで追いかけて攻撃したい。

備考
ヤガランデとの戦闘
4-13までのワイルドクリスタル獲得数によってヤガランデの数が変化
■8個以上所有：2機
■8個未満所有：1機
白騎士出現条件
■ヤガランデ戦でリトライ4回

4-15・16

4-15は3-13、4-16は3-14と同様の戦闘活動制限がある。また、戦闘時間は同じだが、出現敵機は、4-15ではライデン512E2が2機とダイモン・オーブ1体、4-16ではダイモン・オーブ6体と多少の違いがある。

4-17

このミッションからは通常と同様の戦闘活動が行える。各エリアに出現する敵機を撃破しながら次のエリアへ進み、最終エリアでダイモン・ストゥーパ2機を含むすべての敵機を撃破すればクリアになる。エリア移動中も時間が経過する（ライフゲージは回復しない）ので要注意。

4-18

攻撃型浮遊要塞ダイモン・ワームとの戦闘だ。ダイモン・アームと違い、停止時に爆弾をまき散らす代わりに、放射状にレーザーを放つ。停止時が攻撃チャンスということは同じなので、ダッシュやジャンプで回避後に攻撃をたたき込もう。

ミッション	タイトル	開始時の布陣	備考	ワイルドクリスタル入手条件
4-1	地球 母なる…	自機	ランダムでミッション内容が決定	なし
4-2	地球 果てなく…	自機		
4-3	地球 敵意の…	自機		
4-4	三姉妹 再び…	自機	三姉妹機体戦（Part2）/ハッター機登場	クリア時
4-5	友よ! 伴い行き…	自機＋ハッター	ランダムでミッション内容が決定	近接攻撃で敵機2機撃破
4-6	友よ! 困惑の…	自機＋ハッター		クリア時
4-7	友よ! 疑いは…	自機＋ハッター		近接攻撃で敵機2機撃破
4-8	友よ! 憂い満ち…	自機＋ハッター		クリア時
4-9	恐怖! 再臨…	自機＋ハッター	ジグラット戦/クリア後ハッター機離脱	クリア時
4-10	孤独! 死の罠へ…	自機	ランダムでミッション内容が決定	近接攻撃で敵機2機撃破
4-11	死線! 彷徨い行く…	自機		近接攻撃で敵機2機撃破
4-12	野生! 錯綜する…	自機		近接攻撃で敵機2機撃破
4-13	死命! 命砕け散ろうとも…	自機		クリア時
4-14	咆哮! 幻獣の…	自機	ヤガランデ戦（またはWヤガランデ戦）/白騎士登場の場合あり	
4-15	遭遇! 敵影は…	自機	画面情報なし	
4-16	突破! 障壁を…	自機	画面情報なし/近接戦限定	
4-17	強行! 真実へ…	自機	ダイモン・ストゥーパ2機破壊が目的	
4-18	悪夢! 未知とこそ…	自機	クリア時にテムジン747HⅡ支給	

●VOXジョー
VOX系列機体30機撃破



[特殊入力技]・ダイビング・ヘッド・バット
前ダッシュ両トリガー（センター武器ゲージ100%時）
・ミーロフ・ガンシステム 88（※）
しゃがみ＋ターボ＋右（左）トリガー
※VOX系列機体共通特殊入力技

●VOXジェーン
VOX系列機体50機撃破



[特殊入力技]・ダイビング・ヘッド・バット
前ダッシュ両トリガー（センター武器ゲージ100%時）

●VOXボブ2号
VOXボブ1号&2号を25機撃破



[特殊入力技]・ドリル・スラム
前ダッシュ左トリガー（左武器ゲージ100%時）

●VOXリー
VOXリー&ルーを40機撃破



●VOXルー
VOXルーを40機撃破



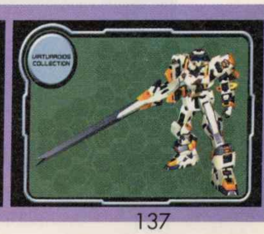
●ガラヤカ
ドラマチックモード「HARD」クリア



[特殊入力技]・きゅいーん・ふろむ・ざ・すかい
空中前ダッシュ両トリガー（センター武器ゲージ100%時）
・ないしょでこっそり そのに
しゃがみ＋ターボ＋左トリガー（左武器ゲージ100%時）





攻略 第1回 DC ドリームキャスト



Princess Holiday～転がるりんご亭千夜一夜～

発売中（5月29日発売） 価格■7,800円（限定版）／6,800円（通常版） ジャンル■ADV（ファンタジックお姫様アドベンチャー） 発売元■アルケミスト プレイ人数■1人
ディスク枚数■1枚（GD-ROM） URL■http://www.alchemist-net.co.jp/ 対応機器■VGA、ぷるぷるぱっく
備考■限定版は「レティシア 声の出るカード」封入。全年齢対象

これでみんな萌えられる？ エンディングもバッチリの究極攻略！

どんなにすさんで疲れている人でも癒してくれると評判の本作、「プリンセスホリデー」。このDC版はエンディング数やおまけシナリオが大幅に追加されたことで、ゲーム自体のボリュームがアップ。基本的にメッセージをちゃんと読んだ場合でも、1プレイ3時間程度の本作だが、全エンディングやおまけ要素をコンプリートするとなると、意外と時間がかかる。ここでは本作をよりスムーズに遊んでもらうため、これらエンディングの発生条件やおまけ要素について紹介していく。ただし、物語の鍵を握る、エンディングNO.2は秘密なので、ぜひプレイヤー自身でその謎を解き明かそう。

ゲーム部分の攻略方法は？

実際のゲーム部分攻略は、これは選択肢や移動マップ画面で表示されるSDキャラ（おまかせナビ）に従えば問題なし！ とにかくストーリーを堪能したい人にはうれしい限り？





とにかく目当てのヒロインに会い、そして気に入られる選択肢を選べばオーケー。逆に間違いの判定は厳しいため、数回間違えるとバッドエンドになるので注意。

ナビどおりで十分（笑）

これが全エンディングリストだ！

キャラクター名	エンディング内容	NO.
レティシア	ハッピーED（王と王妃）	1
	ひ・み・つ♥	2
シルフィ	シスターED	3
	ハッピーED（王と神官）	4
エレノア	ハッピーED（かけおち）	5
	アナザーED（DC版オリジナル）	6
レイチェル	ハッピーED（かけおち）	7
	アナザーED（DC版オリジナル）	8
ラピス	ハッピーED（ずっと一緒）	9
	アナザーED（DC版オリジナル）	10
ディアナ	ハッピーED（DC版オリジナル、王と王妃）	11
	アナザーED（DC版オリジナル、旅立ち）	12
主人公	バットＥＤ（一人で旅立ち）	13

各エンディングルートへ進む条件を公開

エンディングリストと攻略法は上記のとおりだが、DC版オリジナルのエンディングは最初のプレイでは見られない制約がある。なお、各キャラクターはハッピーEDを見ればそのシステムがセーブされるので、分岐直前のデータをロードすればすぐアナザーEDへのルートに進むことができ、クリア済みの序盤シーンを再び見る手間が省けるぞ。



24日の夜にマップ画面が出ない場合はバッドEDだ。



各キャラクタールートに進めば、セーブデータで確認可能。

NO.1・3・4・5・7・9・13

いわゆるPC版にも存在したエンディングで、これは最初のプレイから見られる。それぞれのキャラを追い、正しい選択を重ね（NO.13を除く）れば問題なし。



NO.6

まずはNO.5のエンディングを見ると、次回のプレイで収穫の月3日の途中に選択肢が発生。ここで「城へ行く」を選べば、NO.6のルートへ進むことができる。



NO.8

やはり最初に、レイチェルのハッピーEDのNO.7を見る。すると収穫の月3日に選択肢が出現するようになる。ここで「もし俺が国王になったら……？」を選べばよい。



NO.10

ラピスは、まずNO.9のハッピーEDを見たあとに、再プレイでぶどうの月30日に選択肢が出現。ここでは、「……ラピスのこと、待ってるから」でNO.10ルートだ。



NO.3・4の分岐について

ただ一人、最初から2種類のエンディングが見られるシルフィ。分岐はぶどうの月28日の選択肢で「日記はいいとしてお菓子だ」がNO.3、詳しく読めばNO.4だ。





NO.2はヒミツです！ がんばって見つけてね！

DC版オリジナル！ ディアナルートへはこう進め!!



DC版でヒロインに昇格した宰相令嬢ディアナ。さすがにスペシャルキャラクターだけあり、彼女のルートはほかの娘たちよりも発生しにくい。ただし、一度そのルートに進めば、あとは一気に物語が進む。この場合、彼女は物語の中盤から出現するので、ほかのキャラクターの分岐同様に、ポイントとなる場所の手前でセーブを作っておこう。



セーブポイントはぶどうの月22日。この夜の選択が大事。

ディアナルート発生条件(NO.11)

まず、NO.1･3（もしくは4）･5･7･9と、ほかの5人のハッピーEDを見る必要がある。そして次のプレイでは、ぶどうの月22日の夜の移動でレティシアかエレノアを選び、城の舞踏会に出席。すると24日の昼の移動で、ディアナアイコンが出現する。これを選択すれば、もうディアナのNO.11ルートだ。



NO.12ルートについて

NO.11エンディングをクリア後に再プレイを行うと、収穫の月4日に選択肢が出現する。ここで「国王になる」だと再びNO.11ルートに、そして「この国を出る」を選べばNO.12に進むことができる。互いに身分を捨てて愛を取る感動のエンディングが待っているぞ。



おまけシナリオの種類と出現条件はコレ！

このおまけシナリオも、DC版になってその数が大幅に追加された。出現方法は基本的に右のとおりで、「ライトにアバンチュール」を除けば、各エンディングをクリアすることでシナリオが増えていく。このおまけシナリオでしか見られないグラフィックや音楽も意外にたくさんあるので、おまけモードコンプリートを目指す人は、全キャラクターのエンディングを見るためがんばってプレイしよう。



本編よりもギャグ満載のおまけシナリオ。とにかく一度は見なきゃ損！

●レティシアの休日	エンディングNO.2を見る
●猫と帽子と私	NO.9を見る
●ミス・ブランニュー・デイ	NO.7を見る
●ライトにアヴァンチュール	おまけシナリオ「レティシアの休日」を見る
●No Cat No Cry	NO.13以外のどれかを見る
●Beautiful Dreamer	NO.3を見る
●クイーン de ナイト	NO.6を見る
●恐怖!! 地底からの呼び声	NO.8を見る
●ラピス量産型、起動！	NO.10を見る
●星降る夜のシンフォニー	NO.12を見る
●Bath Panic!!	NO.1、さらにNO.3か4、さらにNO.7を見る
●転がるりんご亭殺人事件	NO.13以外のどれかを見る
●Sweet Nightmare	13種類すべてのエンディングを見る

その他、クリア後のおまけモード出現条件を紹介

シナリオ以外のおまけには、CGモードや音楽モードといった一般的なものから、このDC版オープニングで流れるムービーだけでなく、エクストラバージョンやPC版のムービーを観賞できる「ムービー観賞」モードを用意。また、DCの内蔵時計を利用してタイトル画面が変わるシステムも備わっている。なお、さらにエンディングテーマが変わる裏要素もあるが、これはエンディングを見た回数で変化。最初と2回目はそれぞれ違う曲で、3回目以降はランダムだ。

その1 タイトル画面チェンジ

エンディングNO.2を見ると、これまで昼間のシンフォニア王国を背景にレティシアが移っていたタイトル画面が、月夜が背景のバージョンに変化する。ただしこれはDCの内蔵時計に連動しており、06:00～17:59までが従来バージョン、そして18:00～05:59だと月夜バージョンとなるのだ。プレイ時間によっては気づきにくいので注意して見てみよう。



明るい昼間のタイトルから、ひと味違った印象のレティシアに。昼夜で雰囲気も急変？

その2 CG・音楽モード出現

ゲーム中で見たり聴いたりしたCGや音楽をいつでも確認できるモード。これは、NO.13のバッドエンド以外をクリアすれば出現。あと何枚（何曲）残っているかがひと目でわかるのが親切だ。





CGモードは、達成率だけでなく、CGのバリエーションが何枚あるかもわかる。

その3 ムービー観賞モード出現

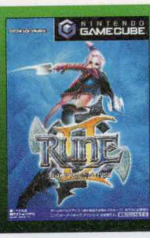
オープニングムービーを観賞できるこのモード。出現条件はタイトル画面チェンジ同様、エンディングNO.2制覇とハードルが高い。とはいえ、DC版だけでも2種類あり見ごたえ抜群だ。





とくにDC版エクストラバージョンは、アニメ部分が多くほか2つとは違う雰囲気。

攻略 第2回 GC ニンテンドー ゲームキューブ



RUNE II ～コルテンの鍵の秘密～

発売中(5月23日発売) 価格■6,800円 ジャンル■RPG(アクションRPG) 発売元■フロム・ソフトウェア プレイ人数■1人～2人
ディスク枚数■1枚(8cm光ディスク) URL■http://www.fromsoftware.co.jp/ 対応機器■専用メモリーカード(3ブロック～)
備考■CERO全年齢対象

リズの悲しい過去の記憶がついに呼び戻される——

コルテンの鍵精製場で盗賊団「蝶の目」は全滅し、唯一生き残った仲間のソルともはぐれたリズは、単身で旅を始める……。そこで彼女が目にする、失われた悲しい過去とは!?

今回の攻略チャート





①ルルドの森
②化石の墓場
③ソアージュ
④フォゾの町
⑤ロワール平原
⑥オランジュ城外
⑦女王の塔下層部

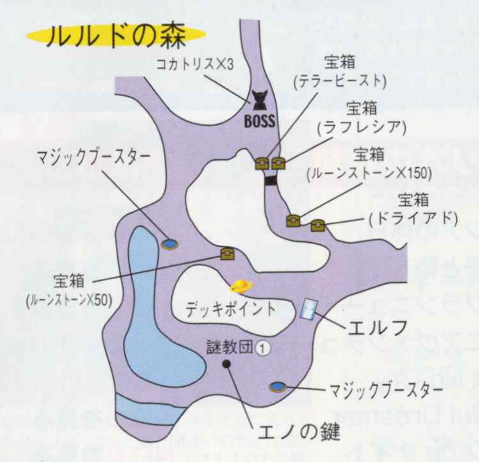
コルテンの襲撃からオランジュ城を救うまでが、今回の攻略範囲。敵も強力なのでデッキ編集は慎重に。



機属性の敵が多く出現するので属性よりも攻撃力を重視。

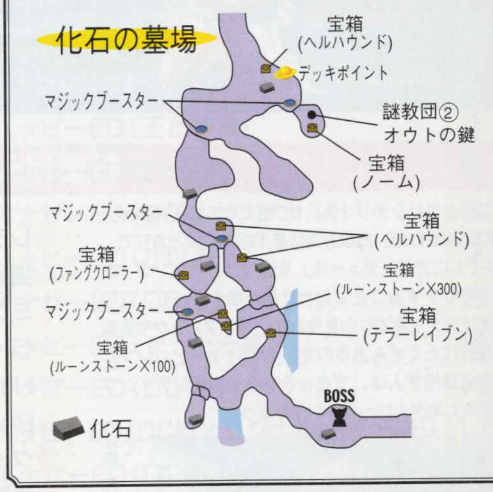
①ルルドの森

通行に邪魔な大木は、ストーンゴーレムに変身後、マジックブースターで強化した状態で体当たりすることで破壊できる。あとは順当に進もう。



②化石の墓場

宝箱より入手できるヘルハウンドに変身後、マジックブースターの上に乗ることで高台へ登れる。また、「骨の化石」は岩の下などに隠されている。

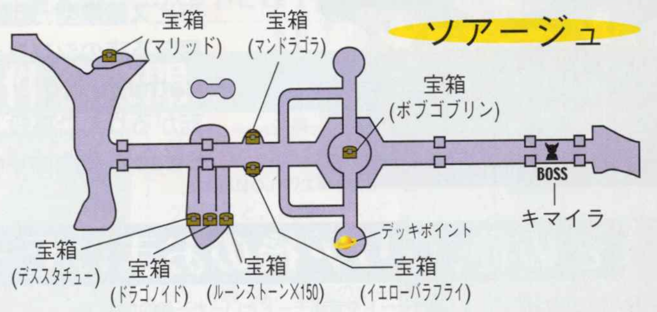


③ソアージュ

掛け橋は水色の魔方陣の上にデススタチューなどを設置し、緑の魔方陣を通過すれば左ルートから進める。



最後に控えるボスは、突進力はあるが動作は鈍いので、水属性の召喚で攻撃しよう。

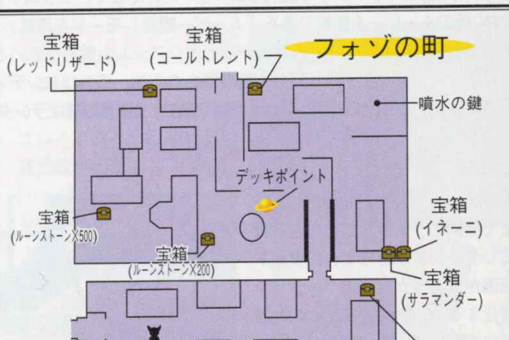


④フォゾの町

出現するほとんどの敵が機属性なので、属性よりも攻撃力を重視してデッキを組もう。また、ボス戦では自律型はほとんど機能しないが、召喚型が有力となっている。



ボス戦では中央の1体をほか2体から離れた場所まで誘導し、背後に張りつくように移動して攻撃。残りはテラーレイブンやバンシーなどの遠距離攻撃が有効移動しないので召喚型も効く。

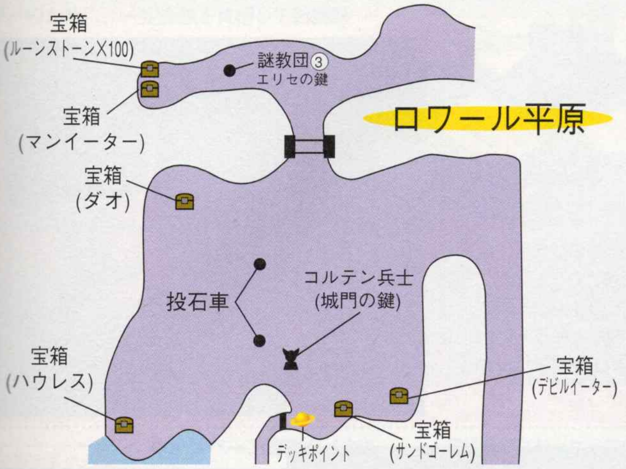


⑤ロワール平原

「城門の鍵」を持っているコルテン兵は手強い相手なので、宝箱から入手できるサンドゴーレムを活用して戦おう。城門から左へ進むと謎教団が待ち構えているが、右へ進めばステージクリアできる。



コルテン兵は、ストーンゴーレムをおとりに背後から攻撃しよう。

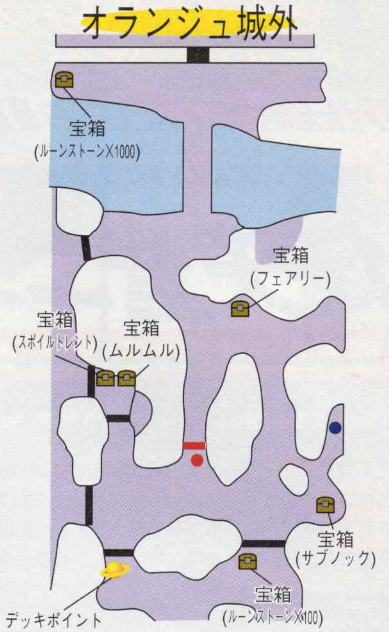


⑥オランジュ城外

このステージには10分という制限時間と、ソルの生存という2つの条件が課せられる。ソルはリズを追尾するが、敵を発見すると攻撃を開始するため、急がずに共闘するのが得策である。また、乗ると開く門はソルとはぐれてしまうので、門のない右側から進むのが安全だ。くれぐれもソルの行動から目を離さないこと。



城門前の車輪で移動する敵が強力。ストーンゴーレムと召喚型で戦え。



⑦女王の塔下層部

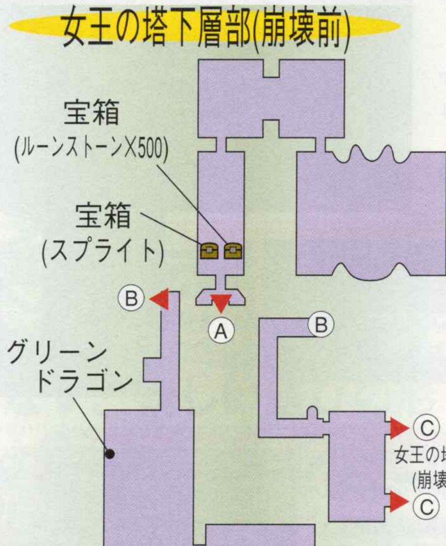
序盤では敵が出現しないが、城の崩壊後は敵が出現する。相手は機属性なので、攻撃力を重視したいが、ルーンストーン不足はのちに困るので、バランスよく編成したい。ここでは、女王との出会いにより、ついにリズの悲しい過去の記憶が呼び戻されることに―。

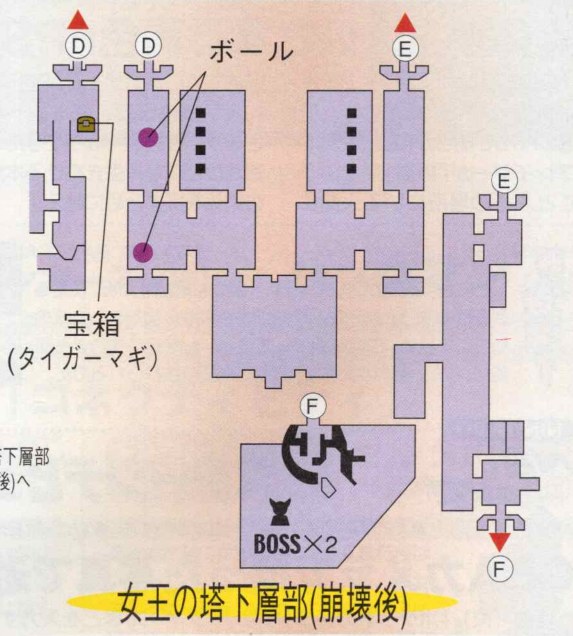


落ちている玉を台座に戻すことで柵は開く。後半、見えにくい所に玉があるので要注意。



ボス戦ではストーンゴーレムを出して片方を倒す。攻撃を受けたらカードの無敵で脱出。





ONE POINT 変化型カードで通行可能な場所

今回の攻略範囲では、ヘルハウンドの入手に加え、ルルドの森攻略後はマジックブースターが使用可能となるため、これまでに攻略したステージで行けなかった場所へ行けるようになる。その先には宝箱があるが、中にはマップ追加もあり。



マップ下部、川を挟んだ反対側の崖。普通にジャンプすれば届く。



壊れた橋をジャンプで飛び越え、ボスを倒すと新たなマップが。



右奥にあるブースターに、ストーンゴーレムで乗り結晶を破壊。



マップ右上、ソルのいた場所でブースターを使用して結晶を破壊。

ドリマガ 7月はソフトがお買い得。GCの新作「F-ZERO」&「カービィノエアライド」は5,800円也。

GAMECUBE ゲームキューブマガジン MAGAZINE

いつも新しい「遊び」を見せてくれる任天堂。今回は、そんな任天堂がE3で披露したタイトルを紹介。また、それらの遊びを生み出すハード&周辺機器も今が買いどき。こちらの情報も見逃せませんよ。

NINTENDO NEWWAVE

任天堂ニューウェイヴ!

任天堂が提唱する新しい遊びをピックアップ

マリオやゼルダなど、王道のビッグタイトルをリリースする一方で「ポケットカメラ」や「どうぶつの森」など、ゲームから派生する新しい「遊び」を提唱してきた任天堂。ここ最近ではカードeリーダーや各種コネクティビティなどが新しい遊びの好例だ。今回はE3で展示されていた、同コンセプトを持つタイトルのいくつかをあらためて紹介してみよう。これまでにない楽しさを味わうことができるかも!?

E3 2003にて これらを発表

以下に挙げたものは5月に行われたE3にて発表されたものだ。残念ながら日本での発売は未定で、リリースの形態なども不明だが、ぜひ発売してほしいものばかりだ。



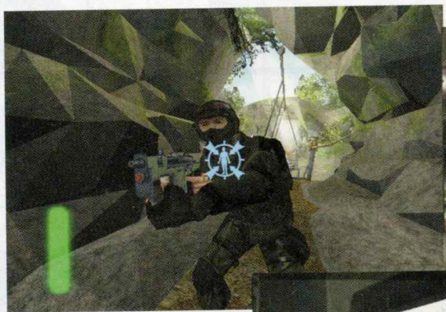
NINTENDO

NEW WAVE 1 ガイスト(仮) GEIST

■ニンテンドーゲームキューブ■3Dガンアクション■1～4人プレイ

霊体が主人公となる異色FPS

GCでは「メトロイドプライム」に続くFPSとなる本作。普通のFPSと明らかに違うのは、プレイヤーが「幽霊」だということ。その場所にいる人間に憑依することでゲームが進行するという内容で、イベントなどもかなり面白くなりそうだ。迷宮のどこかに生き続ける本当の肉体を探すために戦え!







見た目はオーソドックスだが、他人に憑り移るというシステムは非常に新鮮だ。開発はアメリカのn-Space(エヌスペース)が行っている。過去に「Duke Nukem」などを手がけた会社で、FPSならお手のものといったところか。

POINT

設定の新しさがどう楽しませてくれるか?

とにかく設定が斬新で面白い。誰かに憑依すると、使える武器はもちろん、その人間の記憶やスキルまでをも自分のものにできる。これを利用してイベントを起こすことも可能だ。また、幽体の状態なら壁なども通り抜けられるのだ。



対戦モードでは、こうした要素がどう影響するのかも気になる。

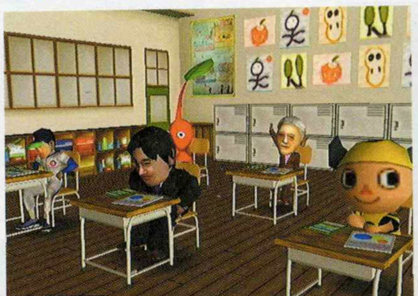
NINTENDO

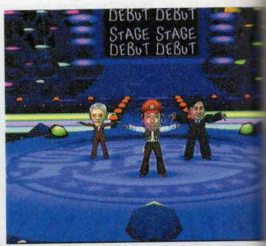
NEW WAVE 2 ステージデビュー(仮) STAGE DEBUT

■ニンテンドーゲームキューブ■カメラで遊ぶ■1人プレイ■GBAカメラ対応

GBAカメラで撮った写真で遊ぶ

迷作(!?)「ポケットカメラ」を思わせるGBA用カメラ。本作は、このカメラを使って色々なものを撮影し、それを加工したり交換したりしながら楽しむというもの。被写体のプロフィールなどを入力すれば、その人が極度にデフォルメされたキャラクターになってゲーム内に登場。このようにして「動くアルバム」が完成するという仕組みだ。







POINT

「ゲーム」としてどう楽しめるのか!?

カメラユニットの性能なども気になるが、それより何より、ゲームとしてどう楽しめるのかが気になるところ。GBの「ポケットカメラ」では単独でかなり変な遊び方ができたので、GCとつながるぶんそれ以上に楽しいものを期待したい。



デモでは任天堂の山内氏や岩田氏が登場し笑いを誘っていた。タイトルのとおり、被写体がキャラクターとなってゲームの中でデビューするというわけだ。GBA単体でも撮影したキャラを3D化したり、そのキャラクターたちの生活ぶりをGBA上で楽しむなんてこともできる。

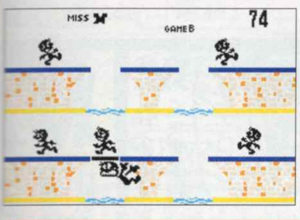
CONNECTIVITY

お手持ちのカードeリーダーを最新機に！「カードeリーダー＋」グレードアップキャンペーン

5/30~8/31まで

いよいよ発売が迫った「カードeリーダー＋」。以前にも本誌で紹介したとおり、従来のカードeリーダーを持っているユーザーのために、一定金額を負担して新機器と交換できるキャンペーンが展開される。「カードeリーダー＋」は、今後のコネクティビティで活用が期待される機器。従来のユーザーは、この機会を有効活用しよう。





カードeリーダー＋には、「マンホール」などのカードパックが同梱されている。

カードeリーダー＋
■任天堂■6月27日発売予定■4,800円
ポケモンバトルカードe+（4枚）、ホッケーカードe、ゲーム＆ウォッチカードe（マンホール）同梱

選べる2つのセット
「どうぶつの森e＋」との交換も！

プラス ＋1,500円でカードeリーダー＋に



1,500円の負担でカードeリーダー＋（4,800円）との交換が可能だ。「どうぶつの森e+」が不要というのなら、こちらがリーズナブル。

プラス ＋3,500円で「どうぶつの森e＋」に



「どうぶつの森e+」にはカードeリーダー＋が同梱されている。いずれソフトを買う予定ならこちらを選ぼう。

キャンペーンの申し込みはこちらで

電話なら キャンペーン専用ダイヤル
0570-008117
電話がつながったら案内に従って、番組番号「1111」を入力しよう。受付は24時間。携帯などからも利用できるぞ。

インターネットでも http://www.nintendo.co.jp/
カードeリーダー＋のページに、キャンペーンの申し込みフォームがあるのでそれを利用しよう。

キャンペーン詳細に関するお問い合わせ先
任天堂 京都（本社）：(075) 662 - 9611　東京：(03) 5820 - 2500　大阪：(06) 6376 - 5970
名古屋：(052) 571 - 2506　岡山：(086) 252 - 2038　札幌：(011) 612 - 6930

NINTENDO GAMECUBE ＋ GAME BOY PLAYER　ニンテンドーゲームキューブ＋ゲームボーイプレーヤー エンジョイプラスパック

ゲームボーイプレーヤーがついて、まるまるおトク「エンジョイプラスパック」販売開始！

6/21より

GCでGBAソフトが遊べるゲームボーイプレーヤーがGCとセットになったエンジョイプラスパックが登場。GBプレーヤーが付いてお値段据え置きという豪快なサービスパックとなっているぞ。



ニンテンドーゲームキューブ＋ゲームボーイプレーヤー「エンジョイプラスパック」
■2003年6月21日より販売 ■19,800円
■カラーバリエーション（バイオレット／オレンジ／ブラック／シルバー）
■GC専用コントローラ、GC専用ACアダプタ、GBP専用スタートアップディスク

ほとんどすべてのGC＆GBAソフトが遊べるのが魅力の組み合わせ。なお、GBプレーヤー単品は引き続き販売される。

NINTENDO NEW WAVE 3

ゼルダの伝説 テトラズトラッカーズ（仮）／パックマン（仮）

THE LEGEND OF ZELDA TETRA'S TRACKERS　PACMAN

ゼルダの伝説テトラズトラッカーズ（仮）■ニンテンドーゲームキューブ■アクションアドベンチャー■2～4人プレイ■GC－GBAケーブル対応
パックマン（仮）■ニンテンドーゲームキューブ■アクション■2～4人プレイ■GC－GBAケーブル対応

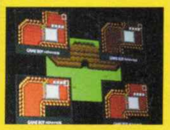
GCとGBAが織りなす、新しい遊びの形「コネクティビティ」

GCとGBAを接続して遊ぶ「コネクティビティ」。このコネクティビティを活用したタイトルは、これから本格的に増えていきそうな気配だ。まずはE3で発表された2タイトルを紹介しよう。

POINT 供給形式はどうなるか？
ともに1本のゲームコンテンツとしてリリースするには不向きなこの2作品。供給される形式がどうなるのかも気になるところ。



カンファレンスでも盛り上がったパックマン。



「4つの剣」もGC専用タイトルとして再発表に。

任天堂が送る新たなパックマン

PAC-MAN® FOR NINTENDO GAMECUBE™

宮本さんが手がけた任天堂製パックマンは、4人で遊ぶ追いかけっこが展開。1人がパックマン、ほかの3人がオバケとなって追いかける「逆鬼ごっこ」だ。捕まえたオバケプレイヤーはスコアを獲得して、今度はパックマンになる。

パックマンプレイヤーを追いかける！



パックマンはエサを食べたりパワーエサでモンスターを倒すとスコアが入る有利な立場だ。



パックマンの人はGBAに映ったパックマンの画面を、他の人はGCの画面を見て遊ぶ。オバケはパックマンの軌跡を見ながら追うのがポイント。

テトラがナビするスタンプラリー

ゼルダの伝説 テトラズトラッカーズ(仮)

プレイヤーは4人のリンクとなって、海賊の試験に挑戦する。ゲーム進行役は「風のタクト」に登場したテトラ。彼女のナビゲーションに従って、マップ上に散らばった海賊たちに順番に出会っていこう。各種アイテムの使い方も重要だ。



GBA連動



GC連動



GBAにはリンクの周囲が、GCには全体マップが表示されている。テトラはここでいろいろ指示をしてくれる。

特別企画

N.U.D.E.@™
Natural Ultimate Digital Experiment



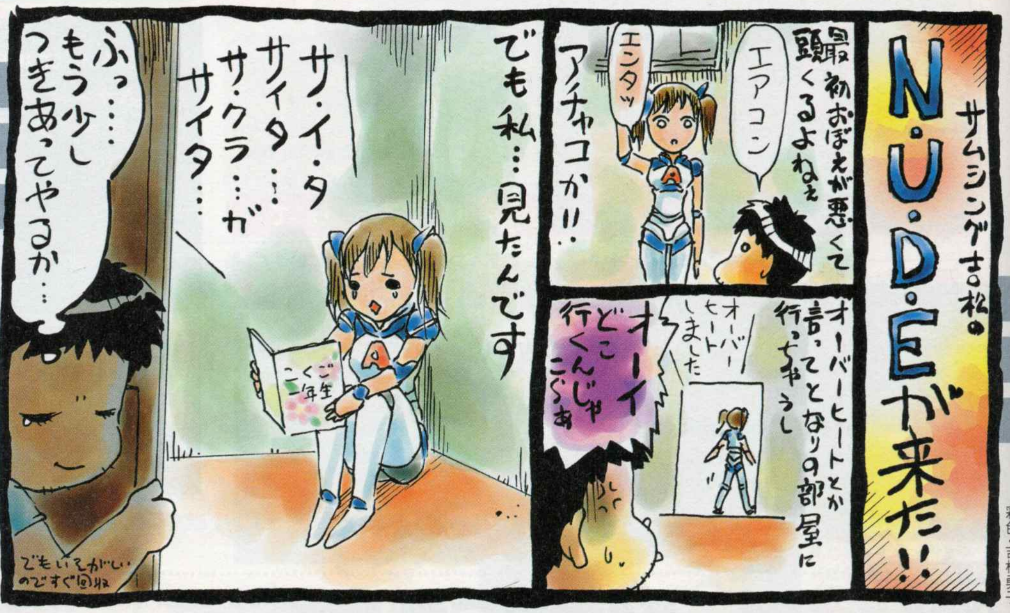
Xbox	対応機種■Xbox
発売中（4月24日発売）	
価格■6,800円（Xboxボイスコミュニケータ同梱）	
ジャンル■ETC（同居型コミュニケーションドール）	
発売元■マイクロソフト	
プレイ人数■1人　ディスク枚数■1枚(DVD-ROM)	
URL■http://Xbox.jp/software/nude/index.html	
対応機器■Xboxボイスコミュケータ必須	
備考■DollbyDigital (5.1ch) CERO —	

無垢or天然!?
あぁ、勘違い!「P.A.S.S.」珍プレーセレクション

Phaseが進むにつれ「P.A.S.S.」は人間へと近づき、プレイヤーとの会話もスムーズになるもの。だが、前半Phaseでは意思の疎通がうまくいかず、勘違いな行動をとる彼女の姿を目にしたプレイヤーも多かったのでは？　今回はドリマガ読者の人気者、サムシング吉松先生の漫画を交えながら、「P.A.S.S.」の珍プレーセレクションをお送りしよう。



ゲーム序盤で発見された珍プレーの数々。もう一度最初からプレイして確かめてみるのも一興。



物覚えの悪い「P.A.S.S.」に対して、プレイヤーの想いをズバリ表現しているサムシング吉松先生。でも確かに、こんな姿を見せられたらグッときますね。

彩色：吉村勇子

PLAYERは見た! ゴミ箱にナイスシュート

発生Phase 2　Phase2の課題には“ゴミを捨てる”という項目があるが、プレイヤーが「P.A.S.S.」に伝える言葉次第では通常では見られない「P.A.S.S.」の姿が確認できる。この課題のクリア方法は“ゴミ箱の中に入っているゴミを捨てる”というものだが「捨てる」ではなく「投げる」とした場合、「P.A.S.S.」はゴミ箱の中からゴミを取り出し、少し離れたところからゴミ箱に投げ入れるという行動をとってしまう。





ゴミ箱の前に歩み寄り、しゃがんでゴミ箱から丸まった紙くずを取り出すと……。



ゴミ箱から2歩3歩と距離を置き、少し離れたところからゴミ箱に狙いを定めて、ゴミをポイっと投げ捨てる。

PLAYERは見た! 開かない窓の秘密

発生Phase 2　“窓を開ける(閉める)”という行動を「P.A.S.S.」に覚えさせるのは、Phase2での課題の1つ。窓を開ける方法を普通に伝えるなら、「P.A.S.S.」に対し最初にプレイヤーが「窓」と伝えて、あとは「P.A.S.S.」の問いに合わせに「ひっぱれ」→「左」と伝えれば、すんなりと行動してくれる。しかし、ひっぱる方向を逆方向の「右」と伝えると、必死に窓を開けようとする「P.A.S.S」の姿が見られる。





窓に近づき動かそうとするが、ビクともしない窓。彼女がどんなに力を込めようと動かない。



動かない窓を見て「P.A.S.S.」は何か言いたそうに、プレイヤーをチラリと振り返る。

CGイラスト/種田和弘　※本作はXboxLiveには対応しておりません。

PLAYERは見た！ 電話を取れば静かになる？

発生Phase 3

複雑な命令を教えていくPhase3では、電話の取り方を「P.A.S.S.」に覚えさせることができる。このときも「P.A.S.S.」はプレイヤーを唖然とさせる行動を見せてくれる。「受話器を取る」ではなく「電話を取る」という言い方をすると、「P.A.S.S.」は電話機本体を持ち上げてしまうことに。

電話が鳴っています どうすればいいですか？

PLAYER 「電話」

電話をどうしますか？

「取る」

電話を取ります





Phase3で電話のベルが鳴ると、「P.A.S.S.」は電話が鳴っていることをプレイヤーに伝えてくる。



「P.A.S.S.」に電話を取らせようとすると、電話機本体をつかんで、コードがつながったままひっぱっていく。



ひっぱり続けた結果、コードは抜け落ち、電話機本体を取り上げてしまうことに……。

ほかにこんなパターンも… 電話とお話し

電話に出る行動を教えるときは、的確な指示をあたえたいところ。たとえ日常で遣っている言葉でも「P.A.S.S.」には初めて耳にする言葉ばかりなのだから。せっかく受話器をとっても、伝え方を間違えると電話機本体に向かって話し掛けてしまうぞ。



彼女は電話機の使い方がわからない。しっかりと受話器の扱い方なども教えよう。

PLAYERは見た！ 鉢植えにハナを咲かせましょう！

PLAYER 「鉢植え」

鉢植えに何を植えますか？

「ハナ」



発生Phase 3

Phase3の課題にある"鉢植えに花の種を植える"でも「P.A.S.S.」のちょっと変わった行動が見られる。課題をクリアするためには「P.A.S.S.」に「鉢植え」と伝えて、そのあとの彼女に問いに「花の種」→「水」→「じょうろ」と答えていけばクリアできる。だがここで「花の種」ではなく「ハナ」とだけ伝えてしまうと、鉢植えに自分の鼻を突っ込んでしまう「P.A.S.S.」の姿が見られる。



指示を実行するために、鉢植えの前にしゃがみこむ「P.A.S.S.」。このあとに悲劇は訪れる……。



しゃがんだ状態から両膝を床につけて…。この段階で賢明なプレイヤーは嫌な胸騒ぎを感じるはず。



そして「P.A.S.S.」は顔から鉢植えに向かってダイブ。数秒経過すると、彼女は何事もなかったように立ち上がる。

鼻植えども花は咲かず……



「花」という言葉を「鼻」と勘違いした「P.A.S.S」。その鼻の頭はドロで汚れてしまう。

PLAYERは見た！ ビデオテープを鑑賞!?

発生Phase 3

Phase3の"ビデオを見る"という行動でも「P.A.S.S.」はこちらの思惑と異なる行動をとる場合がある。本来ならビデオテープをビデオデッキに入れて再生するはずのところを、伝え方を間違えるとビデオテープだけをプレイヤーに直接見せにやってくるぞ。

PLAYER 「ビデオ」

ビデオをどうしますか？

「見る」



ビデオテープを取り出してビデオデッキにセットすると思いきや、「P.A.S.S.」は予想外の行動をとってくれる。





ビデオデッキにセットせず、ビデオテープ自体をプレイヤーがよく見えるようにと差し出してくれる。

指示ハ的確ニ、オネガイシマス



「P.A.S.S.」は基本的にプレイヤーの指示どおり動く存在なので、間違えた彼女が悪いというのは人間側のエゴなのかも。彼女に勘違いさせる要因を与えたプレイヤーの伝え方にも問題があるはず。寛大な心で「P.A.S.S.」の認識力をよく理解して付き合うことが、彼女とよい関係を保つ秘訣です。





パス　商品名：Personal Assist Secretary System　型番：Prototype：01-0021
Height/158cm　Weight/108kg　Bust/84cm　Waist/47cm　Hip/86cm

もっとあなたのそばに　Ark
http://xbox.jp/software/nude/

ドリマガ杯結果ほーこく!!

パフパフ　ワーワー

マイクロソフト&フロム・ソフトウェア presents XBOX LIVE Championship Vol.1

「サウザンドランド」

参加者のみなさん、ありがとうございました！ 4月24日（木）～30日（水）の1週間、熱戦が繰り広げられた「ドリマガ杯」も無事終了し、ここに最終結果を発表する運びとなりました。「ドリマガ杯」ならではの“一部変則的な順位の入賞者”とともに、優勝者のフィールドと“4位副賞受賞の様子”など、あわせて公開します！

1位 ケロヨ～～ン
GET! SHARPフラットワイドテレビ28型（D4端子対応）

2位 ろろろろ
GET! パイオニア5.1chヘッドフォン&サムシング吉松先生「サムシング吉松劇場」直筆色紙

3位 NAO
GET! パイオニア5.1chサラウンド・システム「HTP-G100」&中村る～しあ先生「ドリマガコロシアム」直筆色紙

4位 SUKA
GET! PDA（Palm Computing m515 P80805JP 日本語版）&井上直美ちゃんとツーショット写真（表紙風仕上げ）

5位 SeaWeeze
GET! 30,000円ぶん商品券&たつねこ先生「ドリマガドリちゃんのゲームレビュウ」直筆色紙

6位	COUNT
8位	WAY－2
10位	OscarX
12位	ジャバ
15位	アテネ
17位	SRA
19位	よしのり
20位	ぴかちゅう
30位	しんどう

とくべつ公開 「コレが優勝者のフィールド」だ！ ケロヨ～～ンさん

「サウザンドランド」における最大の“勝利のカギ”といえるフィールド。しかも優勝者のそれをドーンと公開！ 本来なら、できるだけ秘密にしておきたいはずだが……ケロヨ～～ンさんは器がデカい！





デカいのは“人物の器”だけではなかった。ケロヨ～～ンさんの場合、フィールドも広大で、さらに底が深～い！ 巨大な壁（言い方を変えれば深淵な溝）が幾重にも連なっているのがわかるだろうか？

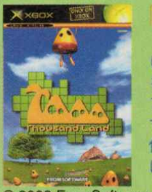


敵はジゴクを見る!?



制限時間内にAPOが自力でコアへ進軍するのは不可能!? 対戦相手にとってはアタマを抱えたくなるような設計だ。

「サウザンドランド」って、どんなゲーム？



プレイヤーはワナを仕掛けるなど、自陣（フィールド）を思い思いに作り、相手のフィールドとつなげて対戦する。戦闘やフィールドの作成にはAPO（アポ）と呼ばれるAIユニットが活躍。

発売中（3月20日発売）　価格■6,800円
ジャンル■SLG（フィールド育成ストラテジー）
発売元■フロム・ソフトウェア
プレイ人数■1人（ネット接続時は2人）
ディスク枚数■1枚（DVD-ROM）
URL■http://www.fromsoftware.co.jp/
対応■Xbox Live対応

そして、4位のSUKAさんは 念願の!? 初代ドリマガトピックス・リポーター 井上直美ちゃんと2ショット達成！



大会期間中、Xbox Liveを介して実際に参戦していた直美ちゃん。彼女との2ショット撮影なんて「うらやましすぎる」（笑）ので、4位のSUKAさんには罰ゲーム(!?)よろしく“某テレビ情報誌”ばりにレモンを持っていただいた！



「本格的な撮影でビックリ」と感想を漏らしていたSUKAさんはなかなかの好青年。直美ちゃんも撮影を楽しんでいたよ！

参加してくれたみんな、アリガトウ！



FFXI ●コミュニティ● Community Vol.15

冒険者の大きな助けとなるアーティファクト（以下AF）はいつ取るか？　その理由を踏まえながら獲得法を解説しよう。

アーティファクトを取るべき時期を見定めよう！

最初のAFクエストはレベル40、それ以降はレベル50になると発生する。しかし、1番目（通称AF1）や2番目のAF（同AF2）クエストのメンバーshoutは、導入された当時ほどは聞かれなくなっている。自分でメンバー募集をしたり、知り合いに声をかけたりする際に、どの程度のレベルでAFクエストをクリアできるのかの目安を示しておく。

AFはできるだけ早く獲得すべし!!

ジョブによってクエストクリア推奨レベルは異なるが、可能な限り早めに達成しておくことをお勧めする。AF防具はレベル65でも十分に通用するほど性能が高い。そのような強力なアイテムをとらずに、ほかの防具を買うために高額の資金を投入するのはもったいない。たしかにAFクエストは達成が困難だが、LS仲間やshout募集などでメンバーを集めれば遂行できるだろう。

Point CHECK　AFクエに向かう前に下準備を済ませよう

AFクエストは全体的に困難なものが多く、大人数での挑戦が基本になっているが、やみくもにメンバーを集めるのは得策ではない。というのも、AFクエストのなかには前後編で分かれているものもあり、前編だけなら一人でクリアできるものも少なくないからだ。一人で進められるところまで進たうえでメンバーを集めたほうが、拘束時間も短くなるので参加しやすいだろう。

ジョブ	アイテム	クエスト	推奨レベル	ポイント
戦士	レイザーアクス（片手斧）　D31　隔276　STR+2　DEX+2　LV40～	クエスト名：祖母の心孫知らず　依頼者：Phara（バストゥーク鉱山区）	推奨レベル：LV55が5人以上	●ポイント●ダボイで片手剣のグリップ材を探すことになる。その際は2体のNMを相手にすることになるので、ララバイを持つ詩人と一緒に行くと比較的楽に戦うことができるだろう。
戦士	ファイターカリガ（両足）　防14　HP+12　AGI+3　ダブルアタック効果アップ　敵対心+1　LV52～	クエスト名：200年のすれ違い　依頼者：Deidogg（バストゥーク鉱山区）	推奨レベル：LV55が5人以上	●ポイント●パルブロ鉱山でクゥダフの斑卵を、オズトロヤ城でパラサイトの皮を探す。パラサイトの皮はクエスト発生前でも獲得できるので、レベル上げなどでYagudo Parasiteを倒して入手しておくといい。
シーフ	マローダーナイフ（短剣）　D15　隔195　DEX+2　AGI+2　LV40～	クエスト名：天晶堂へ集え　依頼者：NanaaMihgo（ウィンダス森の区）	推奨レベル：LV50が1人以上	●ポイント●目的のクゥダフシチューは、ベドーのGarnet、Silver、Zilconいずれかのクゥダフから盗める。運が良ければ1発で取れるが、数時間粘らなくてはならないことも……。
シーフ	ローグボンネット（頭）　防+23　HP+13　INT+5　受け流しスキル+10　ぬすむ+1 LV54～	クエスト名：アタルフォーネ盗賊団の宝　依頼者：NanaaMihgo（ウィンダス森の区）	推奨レベル：LV55が6人以上	●ポイント●後半はダングルフの涸れ谷では、ゴゼビの野草とトカゲの卵を賭けたダイス勝負が待っている。勝負は3連勝しなければならないので、卵と野草は多めに持っていこう。万が一切らしてしまっても、現地のモンスターから手に入れられる。
黒魔道士	キャストワンド（片手棍）　D12　隔216　MP+20　LV41～	クエスト名：3賢者　依頼人：Chumimi（ウィンダス・天の塔）	推奨レベル：LV55が2人以上	●ポイント●ザルカバードのクレバスに変色クリスタルをトレードするとChaos Elementalが現れるので倒す。変色クリスタルはテレポイントにクリスタルをトレードすると入手できる。
黒魔道士	ウィザードサボ（両足）　防11　MP+10　AGI+3　詠唱中断率20%ダウン　敵対心-1　LV52～	クエスト名：思い出　依頼者：Chumimi（ウィンダス・天の塔）	推奨レベル：LV55が2人以上	●ポイント●ヤカマシ部屋の鍵はズヴァール城外郭のデーモンが持っている。比較的簡単に落とすが、リンクしやすい場所なので危険をともなう。戦う際は「釣り」が得意な冒険者にデーモンを引っ張ってきてもらおう。
モンク	ビートセスタス（格闘武器）　D+4　隔+49　DEX+2　VIT+2　命中+3　LV42～	クエスト名：さまよえる亡霊　依頼者：Oggbi（バストゥーク鉱山区）	推奨レベル：LV45が5人以上	●ポイント●グスゲン鉱山奥に現れるWondering Ghostを倒して「つるはしのペンダント」を入手しよう。物理攻撃が利きにくいので、後衛ジョブと一緒に戦うといい。また、つるはしは絶対に忘れないように。
モンク	テンプルゲートル（両足）　防12　HP12　DEX+3　耐光+10　回避効果アップ　LV52～	クエスト名：そして、めぐりあう　依頼者：Oggbi（バストゥーク鉱山区）	推奨レベル：LV55が5人以上	●ポイント●目的のアイテムを入手するためにダボイのテントをチェックすると、NMが2体現れる。ただしこれらは倒す必要はなく、再度同じ場所を調べるとアイテムが手に入る。眠らせてから逃げてしまってもOKだ。
白魔道士	ブレスドハンマー（片手棍）　D27　隔324　MP+10　MND+2　LV41～	クエスト名：使者からの伝令　依頼者：Narcheral（北サンドリア・大聖堂）	推奨レベル：LV52が6人以上	●ポイント●依頼を受けてからバルクルム砂丘北西の???に向かう。そこを20～4時の間に調べるとMarcheluteが現れるので、これを倒してアイテムを入手し、依頼者に渡そう。
白魔道士	ヒーラーダックビル（両足）　防12　MP+10　AGI+3　詠唱中断率20%ダウン　LV52～	クエスト名：白と黒のプレリュード　依頼者：Pieuje（ドラギーユ城）	推奨レベル：LV50が6人以上	●ポイント●モカシンとオズトロヤ城のYagudo Abotが持つヤグードの聖水が必要になる。モカシンは土のクリスタル＋亜麻布＋ダルメルのなめし皮＋ラプトルの皮で、革細工スキルが52程度あれば作成できる。
赤魔道士	フェンスデーゲン（片手剣）　D22　隔224 MP+10 INT1 MND+1 LV40～	クエスト名：赤き試練　依頼者：Sharzalion（南サンドリア）	推奨レベル：レベル55が2人以上	●ポイント●貯蔵庫に鍵をトレードすると目的のアイテムが入手できる。しかし貯蔵庫の位置はランダムで、修道窟を抜けた先になる場合もあるので、準備は十分に整えておこう。
赤魔道士	ワーロックブーツ（両足）　防13　MP+11　AGI+3　耐氷+10　盾スキル+10　LV52～	クエスト名：闇にまぎれし者　依頼者：Curilla（ドラギーユ城）	推奨レベル：レベル55が2人以上	●ポイント●古びた靴とクロウラーの体液を、クロウラーの巣内にある???にトレードする。その後地球時間の0:00以降に掘り出さなければならない。深夜12時近くになってから埋めるのをお勧めする。



冒険者ぷくにしが見た或る日の一コマ

BGMがもたらす「郷愁」

このところずっとジュノを拠点にしていたため、故郷であるウィンダスにはまったく帰っていなかった私。だがクエストで久方ぶりにウィンダスに行くことになり、チョコボで街道をひた走っていた。そしてタロンギから西サルタバルタに入った時、ふいにひどく懐かしい感覚を覚えた。例えて言うなら、数年ぶりに帰郷する途中、慣れ親しんだ地元の方言を耳にした時のような……。この不思議な安らぎはなんなのか。メリファトやタロンギでは何も感じなかったのに、これはいったい!?

そこで私は、ふとこの「郷愁」にも似た感覚を呼び起こしているものの正体に気付いた。それはモニターから流れてくるサルタバルタ地方のBGMである。のどかでのんきで、油断すると寝落ちしそうになる旋律。

ちょっと思い出してもらいたい。3国に隣接するエリアには、それぞれ固有のBGMが用意されている。しかし、そこから少し離れると、BGMのないエリアになるのである。つまりジュノから故郷に向かうと、BGM無しエリア→故郷のBGMエリアの道を歩むことになるのだ。これは絶妙な演出なのではないだろうか？　ただ耳に心地よいBGMを流すだけでなく、あえてBGMを外すことでより大きな効果を生むという手法があることに、改めて感心してしまう私だった。

拝啓スクウェア・エニックス様

●競売所に出品するとき、入札画面に戻らずに、出品する品の履歴を見れるようにしてください。

（横浜市／Usausa）

「その他」の出品アイテムをリストから探すのは面倒なんですよね。

●バザーコメントやサーチコメント入力時に、自動的に改行するようにしてください。

（名古屋市／Pinguma）

長い文を打っていると、途中で改行されずに消えちゃうのは辛いです……。

各コーナーへのハガキ＆メールを大募集!!

当「FF XI　コミュニティ」では、右のコーナーあてのハガキ＆メールを募集しています。住所・氏名（PN）・年齢（任意）、TEL・E-mailアドレス（任意、ある人のみ）を書き添えて、下のあて先まで投稿してください。お待ちしてます！

思い出のアルバム　アホネタ、一発ネタなどなど、インパクトのあるSSならなんでもOK。SSに対するタイトルとコメント（40文字程度）をお忘れなく。

拝啓スクウェア・エニックス様　「『FF XI』のここがこうだったら、もっと面白いのに……」という要望を教えてください。もしかしたら実現する日がくるかも!?

あて先
〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンクパブリッシング（株）
ドリマガ編集部「FFXI コミュニティ」各コーナー係

インターネットでの投稿
dreamc@softbank.co.jp
件名に「FFXI コミュニティ 各コーナー係」と記入してください

最大22人によるオンラインアクションサッカーゲーム



発売日未定 完成度■？%

価格■ 未定

ジャンル■SPT（オンライン・スポーツゲーム）

発売元■スクウェア・エニックス

プレイ人数■1人 ディスク枚数■未定

URL■http://www.onlinestriker.com

PC対応ハードスペック■OS：Windows98/Windows 98SE/ Windows ME/ Windows 2000/Windows XP ■CPU：Intel Pentium(R)Ⅲ800MHz以上 （推奨：Intel Pentium(R)4プロフェッサ以上）■メモリ：128MB以上（推奨：256MB以上）■その他：DirectX8.1以上必須、NVIDIA GeForceシリーズチップ搭載のボード（AGPバス対応）VRAM32MB以上※DirectX8.1と100%互換性のある最新ドライバが必要（推奨：NVIDIA GeForce3 GeForce4Tiシリーズチップ搭載のボード（AGPバス対応）VRAM64MB以上）、DirectX8.1と100%互換性のあるドライバを備えたサウンドカード ■HDD：500M以上 ■インターネット接続環境：ISDN64kbps以上（推奨：ADSL以上））

備考■ —

1人のフィールドプレイヤーとしてピッチに降り立て！

最大22人で同時プレイが可能な、オンラインアクションサッカーゲーム。フィールドプレイヤーの1人ひとりをそれぞれ異なるユーザーが操作できる。チームメイトとなったユーザー同士、協力し合って勝利をめざす点など、本物のサッカーと同等のかけ引きや喜びを味わうことが可能だ。



たとえ22人のユーザーが揃わなくても、「AIプレイヤー」で補充できる。チームメイト以外に、対戦相手や練習相手にもなってくれる。

STEP 1 キャラクターエディットでキミの分身を作成

プレイヤーキャラは、髪型、目、口、輪郭などと、各パーツの色を組み合わせることで自由に設定できる。また、キャラクター作成時には、自分の分身となるその選手が所属する国も選ばなければならない。選べる国は、自国にリーグ戦がある16カ国。ちなみに、人気があって所属人数の多い国ほど仲間もライバルも多くなる。このためレベルの高いチームや選手が輩出される可能性も高くなることが予想される。



作成中のキャラはいろんな角度から確認できる。

キャラを特徴づける「スキルシステム」

プレイヤーキャラの特徴を明確にするのが、このスキルシステムの存在だ。このスキルの組み合わせ次第では、オーバーヘッドキックなどの高等テクも使えるようになるらしい。



スキルはパワー系やスピード系など、6カテゴリーに分けられている。

STEP 2 ビジュアルロビーで仲間を集める

ユーザー同士が会話できるロビーは、これまでのオンラインスポーツゲームではWebシステム（文章主体）によるロビーだけだった。だが本作では、プレイヤーキャラで画面内を動き回れるビジュアルロビーが導入されている。また、アイテムの整理やメールチェックなどが行える個人用の「Myロッカー」や、チーム単位で所有できる「チームロッカー」なども存在する。



ビジュアルロビーでの会話はフキダシ形式。表示されるフキダシの形も選択できる。

観客や監督にもなれる!!

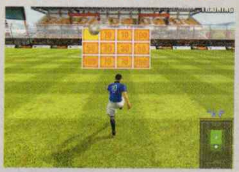
本作には、選手として試合に出場する以外にもさまざまなモードが用意されている。策士としてチームをまとめる監督になったり、サポーターとしてお気に入りのチームの試合を観戦するといったこともできる。まさに現実世界と同様の楽しみ方が存在するのだ。



試合状況を把握しメンバーチェンジなどで修正を行うのが監督だ。



練習メニューをこなしながら、テクニックを磨くモードもある。



観戦時は視点カメラを動かしたり、ボールを中心に見ることもできる。

STEP 3 所属チームで試合に出場する

自分の所属するチームでリーグ戦にも参加できる。リーグはレベルに応じて3つに分かれていて、3部リーグから2部リーグ入りを、2部リーグから1部リーグ入りをめざしていく。さらに1部リーグでチャンピオンになった暁には、各国の1部リーグチャンピオンで世界一を争う大会への出場権が得られるのだ。

プレイヤーキャラの目線と同じ視点。フィールドのボールや選手の動きが大迫力で味わえる。



フィールドでは3つの視点から選べる



三人称視点では、プレイヤーキャラの姿も映るので、アクロバティックなプレイに最適だ。



フィールドを上空から見渡せるバードビューでは、各選手のポジショニングの確認も容易。

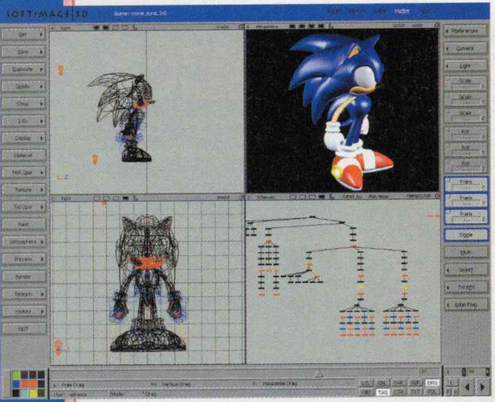
第3回 セガ／ソニックチーム ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ゲームの要ともいえるキャラクターデザインやグラフィックパート。これらゲームのデザインを担当するデザイナーにスポットを当てていく連載コーナー。今回は、セガの顔ともいえる「ソニック」を鮮やかにリニューアルした上川氏の絵の秘密にグッと迫っていくぞ！

上川ソニック誕生の秘密に迫る!!

ソニック モデリング制作模様

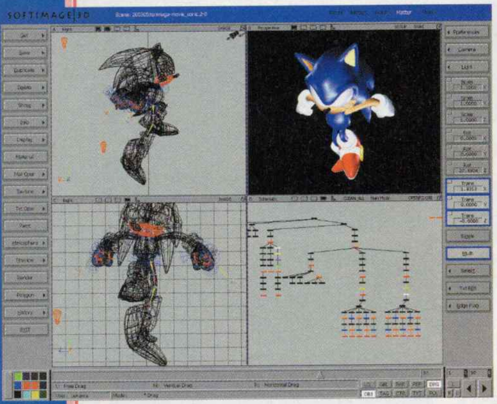
ソフトイマージ上での画面作成過程



基本モデル

今号の表紙作成にあたり、「ソニックアドベンチャーDX」でも見ることのできるオープニングムービー用に作成されたハイクオリティのモデル（フレーム）を使用。モデルの中に組み込まれた骨を動かすことで、ポーズを自由に変えることができる。ちなみに上川氏によると、2Dと3Dの描画の違いはそれほどは感じておらず、「キャラクターのポーズを決めるのは2Dも3Dもだいたい同じ。描画のしかたが少し違うくらいかな」とのこと。

元は「ソニックアドベンチャー」のCGモデルを使用！

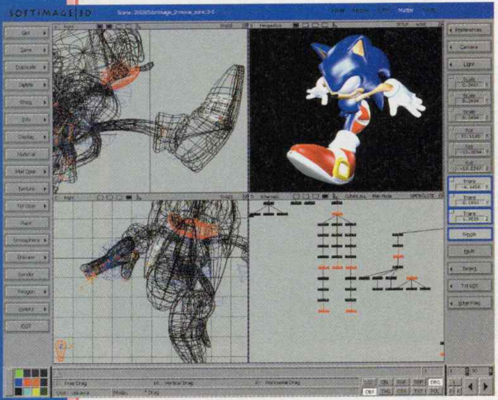


画角調整

モチーフであるソニックの見え方を強調するため、通常のカメラの画角（写真に写すカメラの範囲の角度）の数値をいじっていく。これをベースにして、頭部、腕、脚など、各パーツ単位で画面上のサイズの調整を行う。基本的に見映えを重視しつつ、調整をしていく。

カメラ、ポーズの固定

見映えを画面上で確認しながら、イメージしているビュー（カメラ、ポーズ）が決まるまで、視点等の微調整を続ける。



脚のスケール調整

頭部近辺には、ドリマガのロゴが入ることを想定すると、誌面的に重くなりそうなので、足のサイズを拡大して全体のバランスを取りにいく。足にボリュームを持たせ、ランニングポーズに変更。

腕のスケール調整

手前の腕を大きく拡大し、脚の角度や大きさを誇張していく。全体的に、生きているような躍動感を出すように調整を続けていった。この時点でイメージを固定。

ライト調整

このあとにレタッチ作業をするため、ライトによる影の設定はしていない。最終的に手描きによって描き加えられていく。

オリジナルのキャラクターが作りたくてセガに入社

1998年にソニックチームが満を持してリリースしたDCソフト第1弾「ソニックアドベンチャー」は、圧倒的なスケールで多くの人に衝撃と感動を与え、新たにリニューアルデザインされた「ソニック」も多くの注目を浴びた。今回は、その後もシリーズのキャラクターデザインを担当している上川氏の絵の秘密に迫った！

――そもそもセガに入った理由は？

上川■大学生の時にグラフィック専攻だったんですけど、やはりレイアウトやキャラクターデザイン、イラストレーションなどの仕事がしたかったんですね。そんな中、当時のセガって勢いがあったんです。ゲームはあまり詳しくはなかったんですけど、この業界は、将来オリジナルのキャラクターを作り出したり関連商品を展開したりと、結構伸びてくると思ったんですね。たとえば、デザイン事務所とかに入ると、自分のオリジナルのモノってなかなか作れないじゃないですか。だけど、ゲーム業界ならそれができそうに感じたんです。ですから、ゲームを作りたくてセガに入ったというより、そこに出てくるキャラクターや世界観を考えてそれを展開したい、という思いが強かったですね。

――子供の頃から絵に関心を？

上川■絵は描いていましたね。4～7歳くらいまで絵画教室のようなところに通ってまして、そこで絵の具とか写生とか、技術的なことを教わったというわけではないんですが、絵を描くのが楽しみでした。

――ゲームはよく遊ぶほうでした？

上川■普通の人よりは全然遊んでなかったですよ。当時ファミコンが流行ってたんですが、僕はゲームウォッチくらいで（笑）。大学で他の人がやってて「ファミスタ」をやろうって言われたんですが、「え？　どうやるの」って感じで（笑）。すごくヘタでしたね。まわりが「ドラクエ」とかハマってても、全然わかんなかったですし（笑）。

――「ソニックアドベンチャー」の時のデザインは、抜擢だった？

上川■サターン版の「ソニックジャム（1997年4月25日発売）」のときに、パッケージや絵素材とか、3D画面のソニックのモデリングやアニメーションなどの製作はやってましたからね。そこからの流れで担当することになった感じでした。

――今現在までソニックをデザインされて、変わった点はありますか？

上川■GBAのソニックだと、年齢層を考慮して、表情やポーズを少しやさしくしたりはしています。でも、基本は同じですね。

――デザインするときに、何か気をつけていることはありますか？

やりがいのあったソニックのリニューアル



1991年に誕生したソニックは、セガの顔として瞬く間に全世界へと進出し、多くの人に認知された。そして1998年、ドリームキャストから発売された同シリーズのキャラクターたちは、上川氏の手によってリニューアルされた。「プレッシャーはありましたよ。指を突き出した例のソニックの認知度はすごく高かったじゃないですか。それを変えて、『昔のほうが良かったんじゃないか？』って言われるのは怖かったですね。でもやりがいはありました。世界的なキャラクターを当時ユーザーの1人だった自分が担当できるというのはすごく光栄でした（上川）」。

SONIC TEAM

ソニックチーム　デザインセクション

チーフデザイナー 上川 祐司 Yuji Uekawa



滋賀県出身。1969年4月22日生まれ。O型。セガに入社して約11年。子供の頃は絵画教室に参加したりしていたが、小学・中学時代にはもれなくガンプラにハマリ、鳥山明や高橋留美子らの作品が好きで、模写をしていたりしたとか。ゲームには特に詳しくはなかったものの、セガに入社。そこでソニックの新ビジュアルを手がけることになった経緯とはどんなものだったのか？



セガに入社して初めてデザインした「リスター」

実はソニックに次ぐキャラとしてデザインした!?

主人公であるリスターの手が伸びるという特徴を駆使しながら、木や壁を登ったりするという独特のアクションが楽しめた本作。「特に初めにゲームのコンセプトがあったわけではなくて、好きにキャラクターは作っていいよって言われてまして。当時はソニックの人気がすごかったんですが、新人ながらソニックに次ぐものをどう？みたいな感じで（笑）。丸い球体に手足を付けたら、形が綺麗で面白いかなと。最終的には星型で落ちつきましたけどね」と上川氏。

リスター・ザ・シューティングスター

●セガ●メガドライブ●1995年2月17日発売●6,800円●ACT●1人プレイ



ゲームキューブの「ソニックメガコレクション」にも隠し収録された本作。実は自信作だったとか。



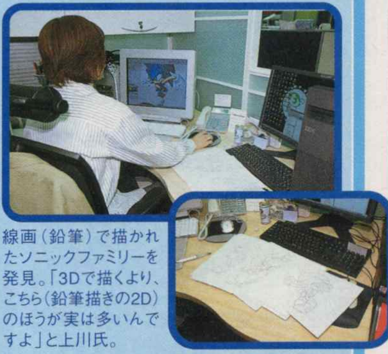


クールにリファイン！

もうすっかりおなじみのテイルスやエミーも、上川氏の手にかかって、より躍動感のあるキャラになった。「ビッグは新キャラでしたけど、大きくてのんびりした、これまでのソニックシリーズには存在しなかったキャラを作ろうというコンセプトがありまして」と上川氏。GBA版クリームも上川氏の作った新キャラだ。

上川さんの机ってどんな感じ？

ソニックチームのオフィスはとってもオシャレでキレイなのは、以前ドリマガでも紹介したとおり。各スタッフには、流線型の机が用意され、働きやすい環境になっている。上川氏の机のまわりには、ソニックの立体キャラグッズもいろいろと並べられていたぞ。



線画（鉛筆）で描かれたソニックファミリーを発見。「3Dで描くより、こちら（鉛筆描きの2D）のほうが実は多いんですよ」と上川氏。

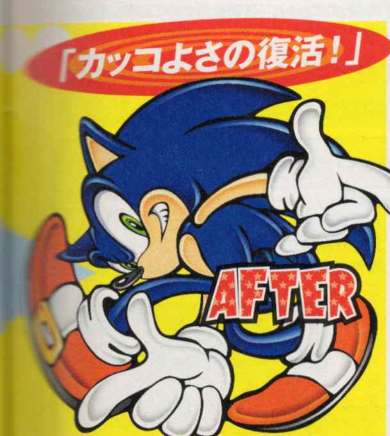
上川■ポーズとかでキャラクター性を出せるようにしていますね。手法としてはアウトラインを均等にせず、誇張したりしますし、CGもレタッチする際は、なるべく"空間"を出せるように心がけてます。

――初代ソニックのデザインを担当された大島（直人）さんは、上川さんから見てどうでした？

上川■ハリネズミからキャラクターを作れって言われても、僕に作れたかどうか（笑）。しかも当時2Dでデザインされたにもかかわらず、最近の技術で3Dでモデリングされても、逆にトゲとかがバックビューで映えてたりするじゃないですか。キャラの設定や展開も含めて、今見ても偉大ですよね。

――今後、やってみたいことは？

上川■最近はソニックのアニメも始まりましたから、今以上により子供たちに対してソニックの認知度を高めてもらえるようにしていきたいですね。あとソニック以外にもっとキャラを生み出したいです。そういう意味ではリスターは思い出深いんですよね。



今回のドリマガの表紙ができあがるまで



レンダリングの画像から……

左の段階ではまだ腕がめり込んでいたり、歪みが発生しているが、レタッチによる修復はあとからでもできるので、この段階ではできるだけ大胆な構図を目指すことを優先。手と足は元の3Dデータより大胆に誇張し大きくされている。

レタッチ終了

上の画像をベースに、ほぼ全面にブラシツールを使いレタッチ描画を行う。ハイライトとシャドウ部分を強調し、絵画的表現にまで描き込まれていく。最終的に顔まわりを中心にパーツ単位にぼかし効果を加え、ピントの表現を施して完成へ。

背景を付けて今号の表紙が完成！

上川祐司　YUJI UEKAWA

ゲーム業界に入りたい人へ！
見せますっ!!
求人の本音とポイント！

ゲーム業界×就職情報

ゲーム業界に就職したい、そして今は業界内にいるけれども、他社の求人情報を具体的に知りたい！　そんなあなたのために、毎回突撃取材でお届けしているゲーム業界就職情報。今回は、数々の画期的作品を贈りつづけているSCEが、大々的に新たなる人材を募集中なのをキャッチ！　巨大なグローバル・マーケットに向けて、活躍したい人はぜひとも一読を！

今回訪れたメーカーは

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント

URL■http://www.scei.co.jp/

1993年11月16日設立。従業員数は約1,800名(2003年4月1日現在)。「全ての企業活動を通じ『地球環境の保全』と『コンピュータエンタテインメントの発展』のため、グリーンカンパニーを目指して活動しつづける」という久夛良木 健社長の基本理念を元に、家庭用ゲーム機およびソフトウェアの企画・開発・製造・販売などを行う。

SCEが会社一貫となって新プロジェクトのメンバーを募集中だ！中途だけでなく、新卒、未経験者の人もこのチャンスを見逃すな！



今回話を聞いたのは、SCE の第1制作部から「ICO」(2001年12月6日発売/PS2）のディレクター上田文人氏（右）と、プロデューサー海道賢仁氏（左）。上田氏は某ゲームメーカーでCGアニメーションに携わり、その後SCEに入社。以後「ICO」に携わる。海道氏は業界15年以上のベテランで、過去に「ナイトストライカー」などの企画を担当。この2人は現在「前作(ICO)とはちょっと違う方向性の作品」を制作中だとか。それは？

SCE より発売された、「オペレーターズサイド」「サルゲッチュ2」「ICO」などを開発した SCE の第1制作部が、次なるプロジェクトに向けて人材を募集している。今回はその第1制作部「ICO」チームのスタッフに、「ICO」の次回作となる新プロジェクトの魅力と、求めている人材などについて話を聞いてみたぞ！

海道■現在第1制作部では「ICO」チームのほか多数の制作ラインでそれぞれ人材を募集しています。近日中には SCE 制作部門全体の強化をはかるべく、より幅広く優秀な人材を求める募集へと切り替える予定でいます。

――作品を応募するにあたって知っておくべきポイントなどはありますか？

海道■プレゼンテーションを意識して作品を応募していただきたいってことですね。「この作品はどのぐらいの期間で、どういう経緯で作ったもの」という説明を添付したり、動く作品は VHS テープで送ってくれたりとか。まれにプログラムなどがROMだけで送られて来たりしますが、PC の環境によって動かなかったりすることもありますし。“相手によりわかってもらいやすくするための心配り”も評価の対象だと思っていますので、そういう点もぜひ意識してほしいですね。

――制作スタッフの募集ということですが、今から応募しても「ICO」チームの新作に参加できるチャンスはありますか？

上田■今はまだプロジェクトが動きだしたばかりですから（笑）。チャンスはいくらでもありますよ。

――募集される方で、こんな人が欲しいとか、具体的な人物像ってありますか？

海道■一般的には「チームの力を向上させる人」ですね。開発チームというのもサッカーなどのチーム作りと一緒で、個人能力の高い人間の集団がチームワークを発揮するのがチームとしては一番強いと思うんです。ですから能力が高くてコミュニケーションに優れた人は特に欲しい人材ですよ。

上田■あとは速度（スピード）のある人でしょうか。制作がデジタルな環境では、「一筆入魂！」のアナログ環境と違って、やり直しがいくらでも利きます。何度もやり直していくことがクオリティアップにつながるんですね。このサイクルを早く回すという意味で、作業スピードが結果的に重要になってくるかなと。それからプライベートでも何かをクリエイトしている人はやはり良いですよね。

海道■お客様を楽しませるんだ！という人は、ぜひ仲間として一緒にやっていきませんか。



新規人材も募集しているSCEでは、待遇の幅もかなり広く、能力に見合った評価をされるとのこと。右には現在大々的に募集している職種を挙げてみたぞ。

そのほかの会社の求人速報！

ゲーム業界ではいろんな会社が人材を募集している。職種や勤務地、待遇など、いろいろチェックして門戸をたたいてみては？　中堅でもいい職場は多いぞ。

㈱アトラス

■勤務地■ 東京都新宿区

【募集職種】**モーションデザイナー、企画アシスタントモーションデザイナー、企画アシスタント**

「真・女神転生 NINE」、「真・女神転生Ⅲ - NOCTURNE」など、話題作を世に送り出しているアトラス第一開発部が、現在進行中の「メガテン」新プロジェクトのスタッフを募集中。中でも上に挙げた役職が緊急募集中の職種で、これ以外にもプランナーシナリオライターなども随時募集している。このほかにも、ゲーム開発をサポートする開発管理スタッフも緊急募集中とのこと。新しい「メガテン」を一緒に世に贈り出しませんか？

メガテンシリーズ最新作がついに……!?

URL■http://www.atlas.co.jp/

開発管理スタッフは、製品を送り出すためのマネージメント業務や、プロジェクトの立ち上げから製品発売までの全工程を円滑に進めるため、業務内容は多岐に渡る。



㈱ガスト

■勤務地■ 長野県長野市

【募集職種】**WEBデザイナー、デザイナー**

「マリーのアトリエ」「ヴィオラートのアトリエ」に始まる「アトリエ」シリーズや、「大正もののけ異聞録」などをリリースしているガストからは、現在「WEBデザイナー/デザイナー」を急募中だ！　そのほかでは、雑誌社等各種メディアへの告知、広告やパブリシティ用各種素材のデザイン作成、関連商品の企画考案&制作管理、各種イベントの企画運営など、ソフト販売のための告知業務全般を行う広報なども募集中だ。三度の飯よりも「ゲームを作りたい!」という気持ちのほうが大きい方、大歓迎！キミも憧れの「アトリエ」シリーズ作りに参加しよう。

新しい「アトリエ」を作りませんか？

URL■http://www.gust.jp/

やる気さえあれば、比較的にやりたい仕事はどの職種にいても携わることができる可能性は高いというガスト。その自由な社風とアットホームな雰囲気が魅力だ。



Q 年齢制限はありますか？

海道■あまり気にしていません。ただ、年齢が高いからリーダークラスじゃないと絶対嫌だとか、極端に高い給与じゃなければ働けないとか、若者には一切指示されたくないとか言われると困るなーっていうのはありますね。能力主義の世界ですから。弊社は給与水準は高いほうだと思いますが、制作の社員は給与レンジが比較的広いので、それを「高い」と感じる人もいれば、「低い」と感じる人もいるかもしれません。それはその人の能力次第でもありますが。
上田■ちなみに、「ICO」チームの平均年齢は 30 歳ぐらいで、女性比率は約 1 割です。

Q SCEさんの勤務地は？

海道■場所は中野坂上となります。体制は、スーパーフレックス制で、ビルも綺麗なので働きやすい環境ですよ。

Q 休みは取れますか？

海道■完全週休 2 日です。「ICO」チームでも週末は開発のスケジュールに組み込んだりしないので、基本的にきちんと休んでます。マスター直前にはさすがにフル稼働ですけど（笑）。

Q 応募窓口は同じなのですか？

海道■窓口はすべて同じで、人事部でいったんまとめて制作部門で選考する予定です。

URL■http://www.scei.co.jp/



SCEでは、ゲーム制作に協力いただける業務委託先（個人／法人）を募集中だ。新卒採用、海外大生採用、中途採用、障害者採用、アルバイト採用などの情報も、HPにて詳細に書かれているので、参照されたし。

SCEは新卒から中途まで幅広く人材を募集中！

以下は現在SCEが募集している中途採用職種リスト。しかし、新卒での募集もしているそうだ。詳細はHPをチェック！

SCE では、各チームごとに欲しい人材が異なり、「素質があれば経験がなくても学生でもいい」というチームもあるそうだ。また「アルバイトで入ってもらって、ゆくゆくは社員に……、なんていうケースも多々ある（海道）」そうなので、ゲームを作りたい人はチャンス！ ただ「本当にゲーム制作が好きな人ではないと、仕事として取り組んだときにきついかもしれません（上田）」とのことなので、本気でゲームを作りたい人はふるって応募せよ！

■ゲーム制作部門
- プロデューサー・アシスタントプロデューサー
- サウンドクリエーター
- サウンドプログラマー
- ゲームプログラマー
- ゲーム制作環境プログラマー
- ゲームプランナー（企画）
- 海外ゲームソフト制作ディレクター
- ゲームサーバ開発エンジニア

■開発研究部門
- ネットワーク認証システム業務スタッフ
- （運用・運用企画・運営）
- DVDプレーヤー開発エンジニア
- セキュリティエンジニア
- DSPエンジニア
- マイクロプロセッサ開発エンジニア
- サーバシステム開発エンジニア
- PS2 Networkエンジニア
- コンパイラエンジニア
- リアルタイムリナックスエンジニア
- 梱包設計エンジニア
- Linux プログラマー
- デジタル家電系アプリケーション開発プログラマー
- 品質保証・管理スタッフ
- 安全規格業務スタッフ
- テクニカルリエゾンスタッフ
- 取扱説明書 進行管理業務スタッフ
- テクニカルライター（嘱託社員）

■管理部門
- 経営企画スタッフ
- 海外業務スタッフ（環境マネジメント）
- 経理スタッフ

SCEが現在注力して人材を募集している職種をチェック！

プログラマー

「ICO」チームを始め、SCEが求めている特に欲しい人材としてほしいのがゲームプログラマーだ。ちなみに現在は「ゲームで表現したいと考えていることを、的確にモニター上で反映させるべくためのプログラマーが足りない状況です（上田）」とか。また、「プログラムは技術革新の激しい仕事」なので、新技術の学習意欲の高い方、お待ちしてます。



学生でのアルバイト採用の可能性も。若い人はチャンス！

【職務内容】**ゲームプログラミング**
【応募資格】①ゲーム制作実務経験者（ネットワークゲーム制作経験者は歓迎）②C言語やアセンブラ等でオリジナルゲーム制作経験のある方③CG映像等のビジュアルプログラミング経験者④基礎的プログラム技能を有し、ゲーム制作に強い意欲をもつ学生の方（アルバイト採用）
【作品規定】（ゲーム制作実務経験 3 年未満の方は必ず提出）
①担当したゲーム作品/自作プログラム作品の動作画面を撮影したビデオテープと、その詳細説明資料（制作期間、チーム制作の場合は詳しい担当箇所など）②可能であれば動作画面のプリントアウト、実行ファイルを記録したCD-R（実行環境を明記）やソースファイルの一部分を添付

デザイナー

SCEでは、どちらかというと、2Dよりも3Dグラフィックデータ制作のクリエイターを現在募集中だ。「オペレーターズサイド」チームのデザイナー星昌和氏が語る「単にリアルやデフォルメというのではなく、何か心に残る映像美を商品にしたい」というやる気のある方は、力を試してみてはいかがだろうか？



こちらも学生アルバイトが入り込める余地あり。SCE の新プロジェクトでは多彩な才能を求めているぞ。これを機に、君の足跡を残してみないか？

【職務内容】**ゲームに使用するモデルデータなど、グラフィックデータの作成**
【応募資格】①ゲーム制作実務経験者で3Dグラフィックデータ制作の実績がある方②ハイエンドCG制作の実務経験者③美術やCGに関する専門技術を有し、ゲーム制作に強い意欲をもつ方（学生アルバイト可）
【作品規定】（実務経験にかかわらず必ず提出）
過去に制作・担当した作品のプリントアウトまたはビデオテープ

アニメーター

つづいて「ICO」チームで特に欲しい人材が、このアニメーターだ。アニメーターとは聞き慣れない職種だが、いわゆるモーションデザイナーのこと。「ICO」チームでは、CG キャラクターに手付けでモーションを付けていく専門職をアニメーターと呼んでいる。一般でいうセル画を使ったアニメーション制作者とはちょっと仕事が違うようなので注意。今回登場いただいた開発スタッフが世に送り出した「ICO」は、「ゲームというよりも、コンピュータを使ったエンターテイメントとしてゲームを作ろう（上田）」というところから生まれた作品で、その映像表現やキャラクターのしぐさ、モーションなどは海外のGDCなどでも大いに評価された。関節はすべて手付けによるモーションで、キャラクターに命を吹き込み、カメラや画面演出とかも含めてすべてできるアニメーターの努力あってこそ完成した「ICO」。SCEは、そんな幅広いスキルを持ったアニメーターを募集中だ。ゲーム業界経験者ならずとも、新しい表現方法や映像などを生み出したい人。そして「ICO」を超える作品を生み出す1人になりたい人は、ぜひとも応募してきてください。

【職務内容】**ゲーム中キャラクターモーションなどアニメーションデータの制作業務**
【応募資格】①ゲームまたはCGでのモーション/アニメーション制作実務経験者②セルアニメーション制作の実務経験者③アニメーションに強い興味と意欲をもち、独学または専門教育で基礎を学んだ方
【作品規定】（実務経験にかかわらず必ず提出）
自作のアニメーション、モーションを収録したビデオテープ（CG以外の作品でも可）

プランナー

アイデアマンとして、そしてゲームクリエイターとして幅広い能力が求められるプランナーも現在募集中だ。アイデア能力、ゲーム仕様作成能力、データ実装能力、そして進行管理能力など、大きく分けて4つのスキルが要求されるプランナーは、アイデア出しが基本。そこからアイデアを仕様書という形でゲームの設計図を引く。さらにそこからデータの実装を行い、テストと調整を繰り返す。実際にゲームの制作がスタートすると、チームで使う機材やスケジュールの管理など、雑務も含めてマスターアップまでこなしていくことになる。4つすべてにおいて高い能力を持つ人は、もうほとんどディレクタークラス。だが、そんな人はなかなかいないらしい。「なのでそのうちのいくつかの能力に秀でた人材を組み合わせてバランスをとる（海道）」そうだ。ちなみに、「ICOチームのプランナー（企画職）はゲームの企画経験者自体は多くなく、映像会社やほかの職種に携わっていた人が多い（上田）」とか。今は斬新なアイデアを考えて それを設計図に落とし込む、「新発明」ができるプランナーを大々的に募集中だ！ 君のアイデアを形にしよう！

【職務内容】**ゲームの仕様作成、スクリプトデータ作成、制作進行管理**
【応募資格】①ゲーム制作の実務経験者（プランナー以外の実務経験者でも可）②ゲーム業界以外でのクリエイティブな企画業務の経験者③実務未経験ながらもアイデア能力にあふれ、ゲーム制作に強い意欲をもつ方
【作品規定】（ゲーム制作実務経験5年未満の方は必ず提出）
①オリジナルのゲーム企画書（A4サイズ10ページ以内）②その他能力をアピールできるもの

(有) グランプリ

「ボクサーズ ロード」の開発会社

勤務地■ 千葉県柏市
【募集職種】**GCデザイナー（2D、3D）、プログラマー、プランナーGCデザイナー（2D、3D）GCデザイナー（2D、3D）**

「ボクサーズロード」の企画、ディレクション、モーション、3Dモデル、「はじめの一歩 VICTORIOUS BOXERS」の企画、ディレクション、プロデュースなどを担当した、ボクシングゲームでは定評のある有限会社グランプリが、次なるPS2での新作タイトルの開発に向けて幅広く人材を募集中だ。資格も、高卒以上20歳以上でやる気のある人。そして、仕事に必要なコミュニケーションを怠らない方。若き人材も募集中だ。

URL■http://p-position.com/grand_prix/grandprix_intro.html

株式会社ニューの分社化に伴い発足した、有限会社グランプリでは、現在制作中のボクシングゲームに注力。次なる新しいボクシングゲームを作るのは君の手腕にかかっている！



ワウ エンターテイメント

プログラマー募集

■勤務地■ 東京都渋谷区
【募集職種】**プログラマー、ソフトエンジニア**

「THE HOUSE OF THE DEAD 3」や「sega GT2002」、「ルパン三世 The Shooting」「犬のおさんぽ」などなど、コンシューマゲームから業務用、そして最近では「ワウ★スポーツ」などのモバイルコンテンツの開発を手がけるなどと、幅広く活躍するワウ エンターテイメントが即戦力となる人材を募集中だ！業務内容は、業務用・家庭用ゲーム機のソフトウェア開発などがメイン。応募資格としては、C、C＋＋の知識のある方で、経験者優遇。幅広いフィールドで活躍したい人はこの機会を見逃すな！

URL■http://www.wow-ent.co.jp/

設立は平成12年4月21日。従業員数は、127人（2003年4月1日時点）。勤務地は渋谷駅より徒歩10分と立地場所も◎。まずは書類・作品審査後、面接に。詳細はHPにて。



SOFTBANK GAMES 最速！ドリマガニュース

月曜のネタまでブチ込みます！ 5/20（火）→6/9（月）

史上最強・最速

今号のトーク 「たいちょー！ たいっちょー!! たいっちょーっ!!! ゲームキューブに限定カラー版が出るらしいですよー！」「むむ？ それは『君と輝きあうRPG』なるゲームジャンルの『テイルズ オブ シンファニア』の限定カラーじゃな？」「発表会で出たネタを一挙にお届け！」

今号の注目記事



6月9日（月）、品川プリンスホテルのクラブeXで開かれた「テイルズ オブ シンフォニア」の制作発表会では、いろいろな新情報が明らかに！ 限定カラーGCもお披露目！

TOP NEWS!! of DORIMAGA 今号のドリマガ一面

6/9（月）開催 「テイルズ オブ シンフォニア」発表会で新事実が続々！ 特製の限定カラー、ミントグリーンゲームキューブ発売へ!!

GC	テイルズ オブ シンフォニア	8／29発売 6,800円
GBA	テイルズ オブ ファンタジア	8／1発売 4,800円

発売日、価格も発表された「テイルズ オブ」シリーズ2作。GCを選んだ理由は「ソフトの小ささ」からくる「速いテンポとスピード感に求めた」と語るナムコ露木氏。「シリーズのファンの70％がリピーター。昨年末の『デスティニー2』がセルスルー70万本以上だったので今回は50万本を目標にできる」と明かした。

ディスク枚数は2枚組！

ムービー（プロダクションI.G担当）もあるので、ディスク1枚では入らなかった。今回は2枚組です。プレイ時間は35〜40時間でひと通りのプレイはできます」（吉積）

コネクティビィティは？

「GBA版とGC版との連動機能は直接的には用意してません。ストーリー的なつながりがある、ということで（笑）」（吉積）



キャラデザインの藤島康介氏からは「今回は苦労したキャラですので、ぜひご愛顧を」とメッセージビデオが。「両作品を遊べば、シリーズの行方がわかる」と吉積氏。



特製ミントグリーンの限定カラーGCも発売！



発売日や価格、生産台数、同梱物の内容等は未定だが、初のソフト特製カラーGCが発売決定。上部のフタにはロイドのイラストも。「緑色は作品内で求められるテーマでもある」とか。

オープニングテーマ曲を歌うのは day after tomorrow

毎回話題になるテーマ曲の歌い手は、今回はday after tomorrowであることが明らかに。「世界観、スケール感、ちょっと切なく、それでいて元気になるという本作のテーマをボーカルのmisonoさんが、見事に作詞してくれました」と吉積氏。シングル曲は9月3日発売予定だ。

曲名はStarry Heavens スターリー・ヘブンズ



PS2の「TOD2」にハマッてる時に話をもらって、すげえうれしかったとユニットの鈴木大輔氏（右）。イメージどおりの曲に仕上がった、とも。

主人公の声は小西克幸！ ヒロイン役は水樹奈々！



ロイド役の小西克幸氏とコレット役の水樹奈々さん。水木さんはシリーズ全部をプレイしてるとか！

他の配役はジーニアス・セイジ（折笠愛）、リフィル・セイジ（冬馬由美）、クラトス・アウリオン（立木文彦）、しいな（岡村朋美）、ゼロス・ワイルダー（小野坂昌也）、プレセア・コンバティール（桑島法子）などだ！

テイルズ オブ サマー2003ダブル購入キャンペーン決定！

今回の2作品の発売を記念して大キャンペーンも！ 製品内の応募券を貼って送ると、キャライラスト入りのデジタル家電や、QUOカード（500円券）が当たる。この他にもGBA SPやクリアファイルが当たるキャンペーンも。詳細はナムコのHPで確認しよう！

応募券2枚で 5名様 A：ロイド賞



パナソニック DVDビデオレコーダー（DMR-E80H）

応募券2枚で 5名様 B：コレット賞



パナソニック 液晶デジタルビデオカメラ （NV-GS70K）

Wチャンス●ロイド賞、コレット賞の抽選にもれた方



応募券1枚で オリジナルQUOカード（500円券）

6/8（日）開催 フェラーリオーナーのイベントにXbox出展

富士スピードウェイで開催されたフェラーリオーナー向けのイベント「CORNES Festival 2003」に、Xboxの「Project Gotham Racing2」が国内初出展！ 体験ブースではE3バージョンがプレイアブル出展されたほか、メインステージではゲストのパンツェッタ・ジローラモさんがフィレンツェの石畳を「Dino246GT」で疾走し、「街並みとかサウンドがリアルでスゴイね」と感心していたぞ。





エンツォやDino246を操作してごきげんだったジローラモ氏。

国内に数台しかないという「エンツォ・フェラーリ」の展示が！ この最新モデルのほかにも多くのスポーツカーがゲーム中に登場するぞ。下はチビッコがかじりついていた特製6.1ch筐体。派手な走りで「Kudos」を稼ぐシステムが好評。





最新の「エンツォ」が！



鈴木裕さんも走行

フリー走行会には355オーナーの鈴木裕さんも参加していた。

ネット最速ニュース SOFTBANK GAMES 史上最強・最速 ドリマガニュース

「たいちょう、そういえば上の『テイルズ オブ シンフォニア』の発表会の席上で、今年の夏のタイトルラッシュだけでなく、年末にもさらに2〜3コの仕掛けを予定しているなんてナムコの原口氏が行ってましたよね？」「むむ。何か大物タイトルの投入が？」「○○○○？」「むむ！」

6月6日（金）

タイトーもAM施設に電子マネー導入

タイトーは直営のアミューズメント施設（AM施設）を対象に、試験的にビットワレット社の電子マネー「エディ」を導入する方針を固めた。8月に「クラブ・セガ・大崎」（東京都品川区）に試験導入を決めているセガの呼びかけに応じて、電子マネーの活用によるAM施設のオペレーション効率化、価格体系の弾力化、マーケティングの強化などに取り組む。セガはタイトーのほか、ナムコ、業界団体にも働きかけており、AM施設の課題だった業務用ゲーム機の利用システムの改善が進みそうだ。タイトーがエディを導入する時期、対象店舗は未定だが、直営AM施設272店の中で導入に適した立地環境を持つ店舗を選択、試験的に運用する方針。同社は業務用ゲーム機へのPHS搭載による無線機器管理システムの導入も進めており、AM施設のIT化に拍車をかける構え。 （YAHOO！ 6／6）

6月8日（日）

「セーラームーン」実写で復活

アニメ「美少女戦士セーラームーン」が、10月からTBS系で実写版ドラマとして放送されることが決まった。グッズ売り上げが250億円を超えた人気作品が全く新しい形で復活する。出演する美少女の発掘・選考も含め、話題を呼びそうだ。実写版ドラマは幼児から小・中学生の女の子がターゲット。美少女たちが変身し戦うシーンは、本物のアクションに加えて、CGも駆使して、リアルでアクティブな映像を作る。制作は「仮面ライダー」などの特撮を手がける東映が担当、女の子が主役の新しい実写ドラマを目指す。また、主人公の少女をはじめ、キャスティングについては現在検討中。戦隊モノに主婦がハマるという、イケメン俳優の人気が高まっており、ここから新しい美少女アイドルが誕生する可能性も大きい。セーラー服にミニスカというコスチュームは、男性ファンの熱い視線も集めそう。現在でもHP「セーラームーンチャンネル」は多い日で1日9万アクセスを記録するなど、まだまだ根強いファンを持つ作品。6年8カ月ぶりのテレビ復活に期待が集まりそうだ。 （YAHOO！ 6／8）

バンダイ、ブロードバンド配信を拡充

バンダイはブロードバンド通信で配信するコンテンツを拡充する。グループの制作会社サンライズが保有する作品に加え、アニメの企画・制作を手がけるバンダイビジュアルの新作も今夏から配信、若年層に利用者層を広げる。現在はグループのバンダイチャンネルのサイトを通じてサンライズの保有作品を有料で配信している。サンライズ作品は「ガンダム」などテレビ放映された旧作が中心。バンダイビジュアルはグループ以外の制作会社が手がけるアニメ制作にも出資しており、新作が多く作品の幅も広い。 （LYCOS 6／8）

セガAM施設で「WCCF」イベント開催■「WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2001-2002」を設置するセガアミューズメント東日本の33店舗において、ゲーム大会が開催される。6月14日から店舗予選大会が開催され、7月に各地区決勝が行われる予定。参加費は2,000円。開催店舗、ルールなどの詳細は**http://sega.jp/segaeast/wccf/coppase.htm**で確認のこと。

CS放送 OVA、劇場版も一気に見れます「サクラ大戦」祭りの放映が決定!!

スカイパーフェクTV！「日本映画専門チャンネル」(707ch)は、7月18日(金)19：00からオールナイトスペシャル「サクラ大戦」祭りを放映する。

同番組では、OVA「～桜華絢爛」「～轟華絢爛」「～す・み・れ」、劇場版「～活動写真」の放映に加え、真宮寺さくら役の横山智佐さんが司会を務める視聴者参加企画「全国サクラ模試」(http:www.nihon-eiga.comにて受付中！)も予定している。なお、この模試で優秀な成績を修めた人は、8月15～21日に行われる「スーパー歌謡ショウ 新宝島」のSS席ペアチケットを3名に、参加者の中から抽選で3名にOVA「エコール・ド・巴里」DVD1・2巻セットが当たる特典も。さらに、総合プロデューサーの広井王子氏へのインタビューも収録されており、「サクラ大戦」を企画した原点から舞台を太正時代にした理由、今明かされる開発秘話まで、盛りだくさんの内容だ。

番組に関するお問い合わせ先
スカイパーフェクTV！カスタマーセンター
TEL：0570-039-888
TEL：045-339-0202
(受付時間　10:00～20:00まで)
上記のいずれかの番号にお問い合わせください。


横山智佐さんが司会を務める「全国サクラ模試」。6月6日から日本映画専門チャンネルHP(http://www.nihon-eiga.com)で応募受付をスタートしている。


7月14～17日はOVA作品を放送。写真は帝国華撃団・花組を引退する神崎すみれを描いた「～す・み・れ」の1シーンから。OVAを未見の方、見逃せませんよ!!

PS2「サカつく3」発売日の渋谷・新宿でTシャツなどが当たる抽選会開催

期待の大作「サカつく3」の発売日となった6月5日、渋谷TSUTAYA、新宿さくらやホビー館、新宿ヨドバシカメラ ゲーム＆ミュージック館の3店舗で「サカつく3」発売記念抽選会が行われた。新宿ヨドバシカメラでは、朝早くから「サカつく」目当てのお客さんが抽選箱の前に列をなし、小野伸二バブルヘッド人形などを当ててホクホク顔だったぞ。


開店30分で100人以上が抽選に参加し、なかなか好調。「サカつく3」大特集＆攻略はP10から！

GC ゲームボーイアドバンスソフトも楽しめちゃうおとくな「エンジョイパック」が発売に！

任天堂は6月21日より、「ニンテンドーゲームキューブ」と「ニンテンドーゲームキューブ　ゲームボーイプレーヤー」が同梱された「エンジョイパック」を発売する。価格は19,800円と、現在のゲームキューブ本体と同価格なのでとってもお買い得な商品なのだ。

これを買えば、これから発売となるゲームキューブソフトはもちろん、ゲームボーイアドバンスのソフトも楽しめるから遊びの幅も広がるよね。

ニンテンドーゲームキューブ＋ゲームボーイプレーヤー「エンジョイプラスパック」／発売日：6月21日(土)／価格：19,800(税別)／カラーバリエーション：4種類(バイオレット／オレンジ／ブラック／シルバー)／付属品：GC専用コントローラ×1、GC専用ACアダプタ×1、GBP専用スタートアップディスク×1
※従来のゲームボーイプレーヤーも販売は継続して行われます。



右からバイオレット、シルバー、オレンジ、ブラックのパッケージ

販売終了 時代の流れとともに……ニューファミコン製造終了 ディスクシステム書き換えサービスも9月で終了

任天堂のニューファミコンとスーパーファミコンジュニアの製造が2003年9月をもって終了されることになった。任天堂広報はこの理由について、「時代の流れとともに電子機器の製造環境が変わったことで、製造に必要な部品の入手が困難になったため」とコメント。1983年以来、20年間の長きにわたって愛されてきたハードがついに終わる。なおサポートについては部品在庫がある限りは対応していきたいとしている。また、ファミリーコンピュータ・ディスクシステムの書き換えサービスも9月30日到着分をもって終了に。「ゼルダの伝説」や「スーパーマリオブラザーズ2」など、数々の名作を提供してきたハードが17年の歴史に幕を下ろすことになった。



AVファミコンとも呼ばれた名機。市場もわずかな在庫のみ。



「ゼルダ」がまだ現役で遊べたことが驚きだが、ついに終了。

この2週間で何がある? 6/13 金～6/26 木 ドリマガイベントチェック!

またまたやってくるサクラ祭りでは何やら重大発表が？　初の外国人ライダー登場で話題の「仮面ライダー555」は劇場版エキストラを募集中。1万人動員映画に出演のチャンス！

6月13日(金)～15日(日)
ストリートファイター15周年記念イベント

会場：秋葉原アソビットシティ
時間：10:00～20:00
入場料：500円

http://www.capcom.co.jp/sf15th/
14日には船水さん、安田さんのトークショー・サイン会が。春麗コスプレイヤーは集合。

6月15日(日)
コスパ・ガンパレ制服発売記念イベント

会場：COSPA Shop GEESTORE福岡店
時間：14:00～15:30
入場料：店舗への入場は無料

http://www.cospa.com/
声優・吉田真弓さんが半日店長。握手会など。

6月21日(土)～22日(日)
第18回次世代ワールドホビーフェア

会場：幕張メッセ
時間：9:00～18:00
入場料：無料

http://www.whobby.com/
子供向けホビーの展示会。

6月22日(日)
MEGUMIクラブセガ幕張1日店長イベント

会場：クラブセガ幕張
時間：14:00～16:00
入場料：無料

http://www.sega.co.jp/release/nr030527_1.html
セガAMイメージガール・MEGUMIさんを迎えてトークショーや記念撮影会など。

「仮面ライダー555」劇場版公開録画

場所：埼玉県某所
時間：8:30～17:00
参加方法：下記HPで申込みのうえ抽選

http://www.rider555.jp/instructions.html
劇場版クライマックスシーン撮影に参加してくれるエキストラ1万名を募集。参加した人はエンドクレジットに名前を掲載。トークショー、抽選会なども。

6月25日(水)～26日(木)
カフェメイリッシュDOLL2Days

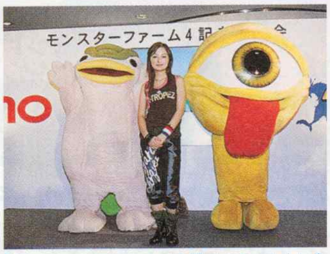
会場：カフェメイリッシュ秋葉原店
時間：11:00～22:00
入場料：通常営業中イベント

http://www.mailish.jp/
1日目はロリータ編、2日目はゴシック編。

お詫びと訂正■前号(6月6日号)のニュース記事中に誤りがありました。P170のモノリスソフト新作発表会のメールでの応募先は、http://www.namco.co.jp/cs/event/2003/monolith.htmlの応募フォームから行ってください。訂正してお詫び申し上げます。

発表会 「モンスターファーム4」のタイアップに元「モーニング娘。」市井紗耶香ちゃんを起用！ レアモンスターも発表された!!

以前からタイアップとして鈴木あみちゃんやfolder 5を起用してきた「モンスターファーム」シリーズ。今回発表されたのは元「モーニング娘。」の市井紗耶香ちゃん。発表会は、ラジオの公開録音風に行われ、本作の魅力はもちろんCMメイキング映像まで紹介された。彼女も「我が子を育てる感じで独り言が出ちゃう」と本シリーズに夢中になっている様子。そしてなんと7月下旬には彼女も参加するイベントを開催！ 詳細は今後、テクモHPで発表。



「姪がゲーム好きなので自慢できるかも」と今回の参加にもなかなかうれしそうだった。



寝坊してしまたった紗耶香ちゃんがモンスターを呼び出して疾走!! でも急ぎすぎて迷っちゃう、というTVCMも発表。

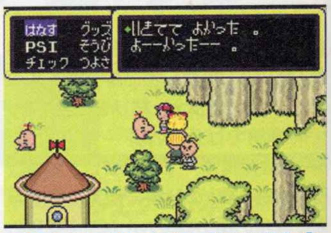
これがタイアップソング「4U～ひたすら～」から生まれるオリジナルレアモンスター!!

9月3日にPICCOLO TOWNより発売されるタイアップ曲から生まれるレアモンスターがこの「イチッコロ」。「足が短くてとってもカワイイ」と紗耶香ちゃんもお気に入りだったぞ。



イベント告知 「MOTHER1+2」ファン集合せよ！ 渋谷TSUTAYAで発売イベント開催!!

6月20日発売予定のGBAソフト「MOTHER1+2」の発売を記念して、渋谷TSUTAYAでイベントが開催される。イベントにはdarling（こと、糸井重里氏）も参加し、トークショーや直販を行うというもの。特別ゲストとして、トークショーではスチャダラパーのBOSE氏と糸井氏の対談が行われるという。詳しくは「ほぼ日刊イトイ新聞」参照のこと。http://www.1101.com/MOTHER/MOTHER.html#event



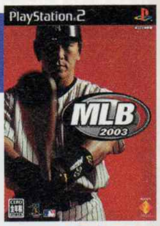
このコミカル・シリアス・シュールな世界観や「おとなもこどもも、おねーさんも」のキャッチコピーを生んだ糸井氏の対談は注目。開催日時：6月20日（金）10：～14：30／会場：渋谷TSUTAYA（03-5459-2000）

予約キャンペーン ソフトを予約してヤンキース松井選手のカードをゲット！

SCEより6月19日発売予定のPS2用ソフト「MLB2003」を店頭で予約すると、Upper Deck社製のスペシャルベースボールカードがもらえる予約キャンペーンを実施中だ。これは今年4月8日にホームランを放った松井秀喜選手をデザインした、シリアルナンバー入りスペシャルカード。米国トレーディングカード市場最大手のUpper Deck社のシリアルナンバー入りとなればコレクター垂涎の一品だぞ。米国メジャーリーグ全選手を網羅したこのゲームで、メジャーリーグの迫力を体験しよう！

http://www.playstation.jp/





6月19日発売予定／5,800円／ソニー・コンピュータエンタテインメント

イベントリポート 「Xbox Championship Vol.1『ソウルキャリバーII』」秋葉原アソビットシティで100人以上が熱戦を展開!!

6月1日、マイクロソフトが主催するXboxゲーム大会の関東地区決勝戦が秋葉原アソビットシティ店頭で開催された。総額130万円相当という豪華賞品目当てに当日集まった48人と、関東各地の店舗から予選を勝ち上がってきた実力者が集中。第1回戦はXboxのゲストキャラ「スポーン」を使用するというルールだったのだが、みんな練習を重ねてきたのか、なかなかうまく使いこなす。そして決勝戦は地元のゲーセンでの顔見知り同士という対決に。会場のギャラリーも大湧きのハイレベルな戦いを見せていたぞ。



この大会の決勝は、6月28日に都内で行われる。詳細は公式HP（http://www.xbox.com/jp/）で。



当日知り合った参加者同士での交流もあり、和気あいあいの大会に。決勝戦も見逃せない！

イベント告知 カプコンの人気ブレインスポーツ「Catan」大阪NGKスタジオで体験イベント開催決定!!

MBSラジオは「一スッごい！ おとなの時間 presents一『NAONの野音 Catanの多感』～Catan世界大会in ドイツの道！～」と題した体験イベントを大阪NGKラジオで開催する。イベントには同番組出演のバッファロー吾郎氏、ケンドーコバヤシ氏、中村香奈さんも参加予定。参加希望者は右の要項をよく読んで申し込みを。

> NAONの野音 Catanの多感
> ～Catan世界大会inドイツへの道～
>
> 日時■6月29日（日） 15:00～
> 場所■大阪NGKスタジオ
> 応募方法■往復ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、Catan経験回数、参加希望人数、意気込みを書いて、〒542-0075 大阪市中央区難波千日前11-6 吉本興行株式会社 セールスプロモーションチーム「NAONの野音 Catanの多感」係まで。
> ※6/17必着。

SOFTBANK GAMES 業界情報分析チーム 先週の業界動向チェック！

夏休みに何をプレイすればいいんだ!? というほど新作タイトルの話題が少ない。メーカーも従来以上に海外市場に目を向けており、国内はさらに寂しい状況だ。一部メーカーではE3の人気ぶりに「海外とテイストが違わない」とし、さらに米国での注力を図るとしているが……。日本のゲーム業界を待っているのは冷夏か、それとも海外からの収益か？



今年度は海外展開に注力する、とスクウェア・エニックス。

SOFTBANK GAMES 副編集長・原　休みなしどころか、帰宅もままならない忙しさに。SOFTBANK GAMESは多彩な企画を進行中！ お楽しみに！

ドリマガより速く！ ゲーム業界一詳しいネット最速情報は SOFTBANK GAMESへ http://www.zdnet.co.jp/games/ で今すぐチェックせよ！

最も関心を集めたニュースはコレだ！ 先週までの Webニュース アクセスランキング 5/17－6/6

ここではSOFTBANK GAMESで注目を集めたニュースを毎週紹介。PSXが1位となったが熱烈歓迎ムードでもないみたい？

1	DVD/HDDレコーダーにPS2の技術採用・PSX	5/28（水）	エレクトロニクスとゲームが融合! 年内発売予定。
2	PS2版「イース」ムービー公開！	5/30（金）	一部音声や新規キャラなども追加されるなど、注目の1本。
3	スクウェア・エニックスが戦略説明会	5/29（木）	夏の社屋の移動によって合併がすべて終了と和田社長。
4	セガらがプライズ内覧会を合同開催	5/27（火）	綾波の水着フィギュアなど「エヴァ」関連プライズのデキよし。
5	「まほろまてぃっく」限定版にフィギュア！	5/27（火）	音楽CDなどもついた豪華な限定版は9,800円！

セガトイズ、大学と共同でキャラを開発■玩具販売のセガトイズは、大学と提携し新規キャラクターの作成に着手する。セガトイズは昨年より、芸能エージェンシーのホリプロと組んで「お茶犬」を制作・販売しているが、今後も新キャラクターを導入し販路拡大を計る見通し。今回は女子美術大学や千葉大学などと組み、学生のアイデアを採用しキャラクター開発を進める予定だ。現在サンリオと共同で商品開発演習授業の講師を派遣するなどしているが、早ければ年内にも製品を作る予定だという。このキャラクター著作権は両社で保有し、売り上げの一部は研究費として大学に寄付される。

イベント告知 「頭文字D Ver.2」全国大会開催 今度の峠を征するヤツは誰だ!?

現在、全国の主要セガAM施設にて、「史上最速伝説２」予選大会が開催されている。この大会は「頭文字D～Arcade Stage～Ver. 2」を使用したオフィシャル全国大会。６月８日から全国48店舗で順次予選が行われ、各店舗優勝者が７月27日にセガ本社で開催予定の決勝大会へと進出できる。予選参加者全員には藤原とうふ店携帯ストラップがプレゼントされる。一部店舗にはプロゲーマーのキャサ夫氏がゲストとして訪れるということだ。アーケード版の移植であるPS2版「頭文字D Special Stage」（６月26日発売）で峠を攻める練習をしてから参加してみるといいかも？

「頭文字D～Arcade Stage～Ver.2」開催概要
日程■6月8日（日）～7月21日（祝）
参加費■300円
参加者全員に「頭文字Dオリジナル携帯ストラップ」をプレゼント。
全国決勝大会開催概要
日時■7月27日（日）
場所■セガ本社
各予選店舗大会優勝者48名による最速決定戦。
開催店舗一覧、ルールの詳細などは
http://am.sega.jp/utop/news/news/ssd2_list.htmlで確認のこと。



第１回全国決勝大会は『GameJamStorm』で開催された。あの熱いバトルが再び！

予約キャンペーン ソフトを予約して特製ポストカードをゲット！ 抽選にあたればさらに豪華グッズももらえちゃうぞ



来る７月24日発売予定の「True Love Story Summer Days, and yet...」は、現在予約キャンペーンを実施中。７月23日まで（予定枚数が終了した時点で終了）に予約をすると、もれなく特製ポストカードセットがもらえるほか、このカードの中に同封された抽選くじに当選するとさらに豪華賞品がもらえちゃうのだ。抽選は８月８日。オリジナルグッズを当てちゃおう！


トートバッグやバスタオル、マウンテンバイクなど、どれもステキなオリジナル賞品ばかりだぞ。

キャンペーン コナミ「恐怖新聞」キャンペーン あなたの恐怖体験教えてください

コナミから８月７日発売予定のPS2用ソフト「恐怖新聞【平成版】怪奇！心霊ファイル」の公式HPでは、あなたの知っている・体験した怖い話を募集中。応募はネットの応募フォームからのみで、優秀賞として"天国に一番近い島"ニューカレドニア島旅行などが当たる。応募期間は８月７日まで。この夏の恐怖体験はhttp://www.konamijpn.com/から応募しよう。



賞品は地獄温泉巡りや"天国への旅路"エステ体験など、シャレのきいたものばかり（笑）。

CM CM DATABANK平成14年度CM好感度白書発表 ゲーム業界各社のCMはどう受け入れられた？

CM DATABANKは、首都圏在住のモニター1,500人を対象としたアンケートから、平成14年度のCM好感度を決定、発表した。全17,752作品の中でみごと１位に輝いたのは、サントリーが提供する浜崎あゆみ主演の「サントリー・ボス」。ゲームのCMでは、SCEの「サルゲッチュ２」が総合114位でトップ。次点でカプコンの「ロックマンエグゼ３」が総合451位となった。また、１年間の累積スコア上位の優良広告主トップ50部門に、任天堂（28位）とSCE（46位）がランクイン。両社ともCM作品そのものが優れていたことはもちろんのこと、延べ8,000回以上にわたってCMを投下し、幅広い層に広告を浸透させることに成功した。ただし、その他ほとんどのゲームCMは"ものの数に入らない"票しか集められず、ゲームのCM全体としてみれば厳しい結果となった。



任天堂はGBA、GCのCMを大量投下。1回は見たでしょ？


昨年に引き続きランクインの「サルゲッチュ」は強い！

キャンペーン PS2用ソフト「首都高バトル01」を予約して サスペンション型ボールペンをもらおう!!

元気の人気レーシングゲーム「首都高バトル01」の発売日が7月24日に決定。同社ではこのソフトを店頭で予約すると、オリジナルサスペンション型ボールペンがもらえるキャンペーンが実施中。店舗によってはキャンペーンを実施していないところもあるようなので、事前にお店の人に確認してから予約してほしいとのことだ。


スプリングコイルなどの意匠に凝ったボールペン。ゲームのほうはというと、今回は首都高がさらに延長され、横浜環状線、阪神高速などが追加された。総延長は320km以上だという。


グラフィックはよりリアルに。雷雨によって路面状況も変化。

SOFTBANK GAMES 先週までのニュースチェック ゲーム業界ひとまとめ

Webニュースヘッドライン

3週間ぶりのひとまとめ。クリック数１位のPSXだけど、まだ具体的に何ができるのかわからないため、ピンときていない人も多い？ ゆめりあベンチマークDLが人気だったのも印象的。

※赤字はSOFTBANK GAMES内でアクセスランキングの高かったものです。

5月20日 ……………… 火
- ハドソン、ネット機能付き32ビットLSIを開発
- 「みんGOLオンライン」専用ホットライン開設！

5月22日 ……………… 木
- ワシントン州で暴力ゲーム規制の法案署名
- 「ウイニングイレブン7」発表会開催

5月23日 ……………… 金
- コナミ、過去最高売上を達成も減損で赤字へ
- アトラス、家庭用ソフト不振で大幅減益
- 任天堂、GBA国内台数が1000万台を突破

5月25日 ……………… 日
- タカラらが犬語翻訳機を携帯で利用可能に
- 「疾走、ヤンキー魂。」デモ版DL一時中止

5月27日 ……………… 火
- オレを踏み台に……黒い三連星のヘルメット登場！
- ④セガプライズ内覧会開催で綾波水着など発表
- ⑤「まほろまてぃっく」限定版にフィギュア同梱！

5月28日 ……………… 水
- ①DVD/HDDレコーダーにPS2の技術搭載「PSX」
- ガンダムがドコモ505iでより迫力ある画面に！

5月29日 ……………… 木
- ③スクウェア・エニックスが戦略説明会
- Xboxキャッシュバック、本日スタート！

5月30日 ……………… 金
- 3DO、米破産法の適用を申請
- ②PS2版「イース」ムービー公開！

6月2日 ……………… 月
- 映画「デビルメイクライ」2005年制作開始！
- セガ、クラブセガ大崎に電子マネー「Edy」導入

6月3日 ……………… 火
- 陽ノ下光、葉月珪がkonamistyleで抱き枕に！
- 「パワプロオンライン」正式版プレイボール！

6月4日 ……………… 水
- 「暴力ゲームも言論の自由」の控訴審判決
- 「ネットランナー」にお馬鹿なトレカが付く!!

6月6日 ……………… 金
- 「アーマード・コア3」トーナメント大会が全国で！
- 広井氏も参加！「天外魔境覚醒祭」七夕に開催！
- 「天外魔境Ⅱ」は今秋、「Ⅲ」は2004年発売へ！

米陸軍で隊員養成ゲーム採用■米陸軍は、市外戦訓練を行うためにビデオゲームを導入する。対象となるのは分隊長クラスで、作戦行動を訓練するために使われるという。このゲームは「フル・スペクトラム・ウォリアー」というタイトルで、一般市販されているものだが、米パンデミック・スタジオ社は陸軍からの依頼で細部を架空の設定にするなどの注意を払ったと述べている。また、米国市場では2004年にXbox向けにリリース予定だという。

イベント告知 今年も「ポケモンフェスタ」がやってくる! 9都市でどうどう開催!!



昨年夏、7会場で開催され約10万人の来場者が訪れた「ポケモンフェスタ」がよりパワーアップして今年も開催される。イベント会場ではキャライベントや物販のほか、ポケモンカードの公式トーナメントも同時開催されるなど、今年も熱いイベントになりそうだ。

「ポケモンフェスタ」開催日程
7月19(土)、20日(日) 北海道会場(札幌市 札幌ドーム)
7月26(土)、27日(日) 中部会場(名古屋市 ポートメッセなごや)
8月2(土)、3日(日) 関西会場(大阪市 インテックス大阪)
8月6日(水) 関東A会場(さいたま市 さいたまスーパーアリーナ)
8月9(土)、10日(日) 関東B会場(横浜市 パシフィコ横浜)
8月13日(水) 四国会場(高松市 サンメッセ香川)
8月16日(土) 東北会場(仙台市 シェルコム仙台)
8月20日(水) 中国会場(広島市 広島サンプラザ)
8月23(土)、24日(日) 九州会場(福岡市 マリンメッセ福岡)
詳しくは
http://www.pokemon.co.jp/event/festa2003/index.html

ドラマCD 女の子向け恋愛シミュレーション「リプルのたまご」のオリジナルドラマがCDに!

好評発売中のPS 2用ソフト「リプルのたまご」。このゲームを題材としたオリジナルドラマ&サウンドトラックCDが7月16日に発売となる。先日、ドラマ部分の収録が行われ、ゲームとはまた違った登場人物たちの楽しいドラマができ上がっていたぞ。今回のCDはレグランド、クラウディ、ウルツによるストーリーとなっており、絶妙な語りは聞き応え十分! ファンにぜひ聞いてほしい1枚に仕上がっているぞ。



左よりクラウディ役の岸尾大輔さん、レグランド役の末永敦亮さん、ウルツ役の荻原秀樹さん。「リプルのたまご オリジナルドラマ&サウンドトラック」/7月16日発売/3,150円(税込み)

周辺機器 HORIよりゲームがますます楽しくなる新アイテム続々登場!

周辺機器メーカーのHORIより、迷彩を施したPS2用コントローラや、変換ケーブルの必要がないGBA SP用ヘッドホンなどニューアイテムが続々発売に。気分やゲームに合わせてコントローラも変えてみる!?





PS 2用コントローラ「アナログ振動パッド2」迷彩/迷彩ブルー/迷彩イエロー/迷彩ピンク/迷彩グレー/発売中/2,500円(税別)/振動の強弱は2段階に切り替可能/デュアルショック2互換タイプ



PS 2用「メモリーカード 8MB サカつく」/発売中/2,700円(税別)/人気の「サカつく」シリーズをデザイン。真っ赤なユニフォームをデザインしたメカに"3"に登場する秘書4人の特製シールも付いてくる!



「頭文字D Special Stage」メモリーカード8MB 拓海/啓介/6月26日発売予定/3,200円(税別)/人気キャラクターの「藤原拓海」「高橋啓介」、そしてその愛車をデザインしたPS 2用メモリーカード。



「ヘッドホンSP」/ゲームボーイアドバンスSP用ヘッドフォン/発売中/1,500円(税別)/SPの変換プラグを使用せず、そのままアドバンスSP本体につなげて使えるステレオヘッドホン。

Goods & Present

1 「首都高バトル01」体験版を10名にプレゼント!



首都高を舞台に走り屋たちと抜きつ抜かれつのバトルが熱い、元気の「首都高バトル」シリーズ最新作の体験版を10名に。

提供:元気

2 セリエAキエーボの選手3人のサイン色紙を1名に!





6月5日、ベガルタ仙台との親善試合で来日していたイタリア・セリエAの人気クラブ「キエーボ」の選手たちが、同大会スポンサーのコナミを表敬訪問。その際にルイジ監督、エウジェニオ・コリーニ選手、ダニエレ・フランチェスキーニ選手、3人が色紙にサインしたうちの1枚をプレゼント! 貴重品!

提供:コナミ

プレゼントの応募

このコーナーで紹介したプレゼント品の応募は官製ハガキに①欲しいプレゼント番号と商品名をひとつ②氏名(フリガナ)③電話番号④郵便番号⑤住所⑥年齢⑦職業⑧当コーナーへのご意見などを明記して下記住所までお送りください。

〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング(株)
ドリマガ編集部「ドリマガニュース6/27号プレゼント」係まで。

記事中に締め切りの設けていない場合の応募は6月26日(木曜日)の消印有効です。

あの映像をキミは見たか? テレビCM情報局 PS2 プレイステーション2

アクションヒーローたちがなぜか三輪車にまたがってレースをするという「チャリンコヒーロー」のバカバカしい設定を絶妙にパロったCMがオンエア中!

放送中 ヒーロー乗り乗り! チャリンコヒーロー!

突如ビルをブチ壊しつつ倒れ込んでくるウルトラマン。爆発の炎を背景にかっこよくジャンプを見せる仮面ライダー。でもよく見ると何かヘン。えっ? 三輪車レース中!?



大のヒーローが必死の形相(?)で!

7月17日にバンプレストが発売予定のGCソフト「チャリンコヒーロー」は、ウルトラマンや仮面ライダーといったヒーローたちが、なぜか三輪車にまたがってレースをするというレースゲーム。ゲーム中は2頭身のキャラだからかわいいけど、これをリアル頭身のキャラがやると……。



「ジョワッ!」の声とともに態勢を崩しながらビルをブチ破って登場のヒーロー。



かっこよくジャンプするV3。よく見るとライダーバイクではない。三輪車?



よく見ると戦闘中ではない。立ちこぎとかはじめちゃったし。あーあー。

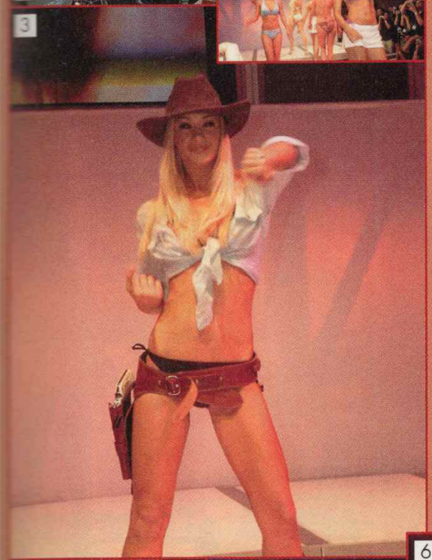


爆発でバランスを崩す。全編とおしてヒーローらしからぬコミカルなCMに。

人気テレビ「チャーリーズ・エンジェル」がゲームに■アメリカの人気テレビ番組「チャーリーズ・エンジェル」を題材としたオンラインゲームが米国で登場する。これは新作映画「チャーリーズ・エンジェル フルスロットル」(日本では6月28日より公開予定)にあわせてリリースされる予定だという。タイトルは「Charlie's Angels: Angel X」で、コンシューマゲームを多く手がけている「7 Studios」が開発を手がけている。







「Electric Entertainment Expo (E3)」

日時 5月14日(水)〜5月16日(金)
場所 ロサンゼルス コンベンションセンター(米 カリフォルニア州)

ご存じ毎年恒例、ゲーム業界で世界最大の展示会。今回はPSPなどの発表も行われた。

①幕張メッセの数倍はあろうかというド広い会場。　②話題のDOAガールズ。アメリカだけにスイカみたいな乳を期待したが、普通に美人な方々。　③さすが母国だけあってティナ嬢はイメージどおり。アジア系キャラはかなり微妙。ちなみに周囲は各国入り乱れてのスケベたちの人垣。　④日本同様キャンギャルもそこかしこに。　⑤任天堂も負けじとチアリーダーのショウ。　⑥SCEAのパーティーでは、フーファイターズらのライブの傍ら、アダルトなステージパフォーマンスも。　⑦プレスルームに陣取る"SBPブース"。発表→取材＆撮影→日本に画像＆原稿の送信→また発表……の無限コンボを、業界最速で繰り返す。









本誌前号でお贈りしたE3レポート。私もちゃっかり同行してカプコンの岡本吉起氏に間違われるという小ネタをゲットしたりしていたわけだが、展示内容は前号参照として（うっかり買い忘れた方はソフトバンクゲームズで過去記事をチェック！）、今回は舞台裏に触れたい。

「衝撃と恐怖」ならぬ「戦争とギャル作戦」

E3は毎年行われる世界最大のゲームの展示会。東京ゲームショウとどう違うの？ と思う方もいるだろうが、PSPがモックアップ（模型）の用意すら待たずE3で発表されたように、各社の気合いの入れ方は、すでにTGS<E3が常識となっている。既報のとおり、今回の展示はアメリカの国状もあって戦争モノが多数を占め、その中で日本のゲームが善戦するという構図。一応、業界関係者しか入れないイベントなので、みんな「仕事」で来ているのだが、それでもちゃっかり人垣を作っちゃうのはやはり世界の言葉「美女」。とくにその分野（笑）ではもはや貫禄すら漂わせるテクモが「DOAガールズ水着ショー」を毎日開催。日本のファンには微妙な違和感を感じさせる人選ながら、普通にキレイなモデルを配してお色気全快でブースを盛り上げた。その隣でNOAも負けじとチアガールのショウを繰り広げ、静観を構えるかに見えたSCEAも夜のパーティーでダンサーのかなりエロエロなステージを繰り広げていた。

まぁそんなこんなで会期は終わっていったが、終了後も現地に残って前号を完成させた"ソフトバンクパブリッシングブース"が一番見どころアリでした！　いや、ヨイショじゃなしにね。

評価	
規　模	★★★★★
会　場	★★★★★
セクシー	★★★★

ゲーム業界☆イベントレビュー Vol.21

取材・文／8ボール（島村祐助）
ゲームをこよなく愛する一般週刊誌記者。幅広い取材活動のかたわら、ゲーム評論やSCEウェブサイトへの出演などマルチに活動中。(http://simplife.tripod.co.jp/)

そのほとんどはマスコミ関係者しか入れないゲーム業界イベント。さまざまな思惑が渦巻くこの空間に、実際に行って感じて書くコラム。

コナミ「2003年度『ウイニングイレブン』イメージキャラクター記者発表会」

日時 5月22日(木)
場所 渋谷セルリアンタワー(東京 渋谷)

8月発売予定の「ウイニングイレブン7」のお披露目＆イメージキャラクターの発表。

昨年出た「WE6」は中山雅史をジャケットに起用していたが、それが決定したのは中山の日本代表入りが決まる前。この「賭け」は見事に当たり、W杯の追い風もあってCM高感度ベスト1000銘柄に選ばれる快挙を成し遂げた。

ジーコの子供たちもウイイレのファンだった！

そんな追い風ムードの中、今年も出ますか「WE7」！　渋谷で厳かに発表されたその新キャラクターは、アルトゥール・アントゥネス・コインブラ氏！……、誰？ あ、ジーコ日本代表監督ですか。でもジーコってニックネームなんだよね。あだ名で通ってるのってすごいね。BOA（本名は權寶兒＝クァン・ボア）とかベッキー（レベッカ・英里・レイボーン）みたい。

横道に逸れたが、発表会はファンにはおなじみの実況のジョン・カビラ氏と解説の中西哲生氏、そしてプロデューサーの高塚新吾氏も駆けつけ、WEオールスターそろい踏み。韓国戦直前ということで、果敢にも高塚氏、「WE7」で日本vs.韓国をデモプレイ。しかしいきなりジーコの前で韓国1点先制！　会場にイヤな空気が漂うなか、なんとか2点奪って勝利を収めた。それについてジーコが「ヒトリデデキター！」とは言わなかったが。

他にもCMの撮影風景（ボールを蹴るジーコが懐かしい）や、ジーコから「子供たちが大ファンで、新作のたびに送ってくれるようせがまれる」といった熱いエピソードが語られるなど、彼自身この仕事にノっている感じが出ていた。こうなってくると高塚氏は日本代表をおいそれと弱くはできないわけで、発売後はこのあたりがどうなっているか今から楽しみだ。

評価	
ヒトリデデキタ	★★★
ラブライフ	
ウイニングイレブン	★★★★★★★

①消費者金融やEDの薬など微妙に安売り気味なブラジルのヒーローたちだが、今回は安心。「No.1サッカーゲーム」ですから！　②途中戦術ボードなど小道具使ったトークも。うまいなコナミ。　③ファンにはおなじみの2トップ。今回も膨大な追加収録をこなしたとのこと。　④高塚氏、一世一代の「ジーコ御前プレイ」で日本代表を無事白星に収め、取材陣もホッ。　⑤CM撮影中もジーコはノリノリ。やっぱボールを持つとキマるねぇ。　⑥ジーコといっしょに中西哲生も囲み取材。こちらは辺見えみりとの熱愛報道を受けて。













毎号、館長が旬の掘り出しモノをお届け！

赤坂 グッズ秘宝館

館長より

Yo！ 今夜も「ドゥリマガ」らしい旬のアイテムをピックアップするグッズ秘宝館を大オープン！ 今回のトピックスはプライズ特集☆キュートさ爆発のアイテムが目白押しなので、要！ チェキNOW！ ばいなら〜☆

プラモ

マスターグレードシリーズにズゴック登場！



メーカーよりひとこと

関節には軟質パーツを採用し、防水処理をイメージさせる演出がなされています。続いて6月にはMGゴックも登場。今年の夏は水陸両用MS ラッシュです!!

膝立ちもこのとおり！



マスターグレード1/100 MSN-07 ズゴック量産型

引 機動戦士ガンダム
日 発売中
¥ 3,000円（税別）
問 株式会社バンダイ

マクロスシリーズのヒロインたちがズラリ

メーカーより ひとこと

歴史のあるマクロスシリーズから、ヒロインたちが大集合です。最新作「マクロス・ゼロ」の「マオ・ノーム」も、いち早く立体化しておりますので、ぜひチェックしてくださいね。今後の展開にもご期待ください！



コイン フィギュア

マクロスコレクション Part.1 BOX

引 超時空要塞マクロスシリーズ
日 7月下旬
¥ 4,500円（税別）
問 シーエムズコーポレーション

ナルトの世界観を見事に再現

ボトル キャップ



メーカーよりひとこと

人気キャラはもちろん、再不斬＆白などナルト好きにはたまらないキャラクーセレクト。特にナルト＆イルカの「ラーメン一楽」でのワンシーンのディテールの細かさは圧巻です。

ボトルキャップガレージ「ナルト」

引 NARUTO -ナルト-
日 7月31日発売予定
¥ 250円（税別）
問 株式会社ポピー

ヘルメット

リアルジェット ストリーム アタック!!





▲「オルテガ」「マッシュ」のタイプもあります！

メーカーよりひとこと

シャア、百式に引き続き、機動戦士ガンダムオフィシャルバイクヘルメットの第3弾「TYPE 黒い三連星」。MS-09ドムカラーを配色。サンバイザーの取り外しも可能。完全受注生産による限定商品。ここで注文しないとほかでは手に入りません！

バイクヘルメット「TYPE 黒い三連星」

引 機動戦士ガンダム
日 6月10日〜8月31日（予定）
¥ 予価29,800円（税別）
問 バンダイネットワークス株式会社 0570-000-782
備 商品お届け予定2003年12月末

フィギュア

戦う正義の ヒロイン 完全立体化



メーカーより ひとこと

侵略軍団ダイラストの怪人軍団と戦う正義のヒロイン「エスカレイヤー」を立体化しました。H165・B85・W60・H88の抜群のプロポーションを、あますところなく完全再現しているところに、大注目です!!

エスカレイヤー

引「超昂天使エスカレイヤー」（アリスソフト）
日 発売中
原 みさきせりか（a-brand）
¥ スタチュー（塗装済完成品）9,800円（税別）
問 株式会社ボークス

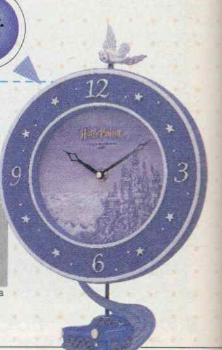
ハリポタの雰囲気を彷彿させるクロック



メーカーよりひとこと

魔法界の競技「クィディッチ」に出てくる幸運の翼を持つ「スニッチ」を再現しています。

時計



メーカーよりひとこと

空飛ぶ車・ホグワーツ学校をモチーフにデザインされ、立体的な上下飾り振り子付き時計です。

ハリーポッター R993/M739

引「ハリーポッター」シリーズ
日 6月30日発売予定
¥ <左>R993 10,000円/<右>M739 12,000円（税別）
備 保証期間1年
問 リズム時計工業株式会社

バンダイ&ボークス、夢のコラボによる斬新なガンダムワールド

メーカーよりひとこと

今までにない斬新なMSデザインが光る「アルティメットオペレーション」に第2弾が登場です。人気の「ガンダムSEED」からは「イージスガンダム」が登場。「食玩」とは思えないフォルムが最大の魅力です。



食玩

ガンダムアルティメット オペレーション2

引 機動戦士ガンダム
日 6月下旬
¥ 480円（税別）
問 株式会社バンダイ キャンディトイ事業部

コスパ新作★ガンダムリストバンド



アクセ

メーカーよりひとこと

暑い季節には、タオル代わりに重宝するリストバンド。アクセサリーとしても定番のアイテムが、ジオン軍や連邦軍などのガンダムエンブレムを付けて大登場です。

ガンダムリストバンド
- 引 機動戦士ガンダムシリーズ
- 日 7月上旬発売予定
- ¥ 各1,000円（税別）
- 問 株式会社コスパ http://www.cospa.com/

ナルト上忍ジャケット見参





メーカーよりひとこと

テレビアニメ「ナルト」よりカカシ先生着用のベストです。中綿入りで、裏地付きです。背中のワッペは大注目!!

上忍ベスト
- 引 NARUTO-ナルト-
- 日 12月下旬
- ¥ 予価5,000円（税別）
- 備 サイズLのみ
- 問 バンダイ ライフ事業部 TEL:03-3660-5311

裏側も再現度バツグン

アパレル

ピアキャロ愛沢&ピアキャロ羽瀬川



メーカーよりひとこと

「ピアキャロ3」より仕事に一生懸命な「愛沢」の一面を引き出した「ぱろぱろタイプ」と、店長代理で頼れるお姉さんでもある「羽瀬川」を、さわやかなフローラルミントの衣装で再現した「フローラルミントタイプ」の2種が登場です。

愛沢ともみぱろぱろタイプ<左> 羽瀬川朱美フローラルミントタイプ<右>
- 引 Pia♥キャロットへようこそ!!3
- 原 徳永弘範
- 日 発売中
- ¥ 各7,800円（税別）
- 問 寿屋 TEL 042-548-1503

フィギュア

ラピュタは本当にあったんだ……



エッチングモデル

メーカーよりひとこと

「天空の城ラピュタ」よりタイガーモス号をエッチングモデルで表現。パズーとシータが乗った凧や乗組員達も再現されていますので、これを飾ればドラマティックなワンシーンが甦ります。

タイガーモス　ミニエッチングモデル
- 引 天空の城ラピュタ
- 日 発売中
- ¥ 3,980円（税別）
- 問 バンプレスト ユニファイブ事業部 お客様相談センター TEL 04-7143-3621

見たことのないキュートなMS◆ガンダム占いに新作登場

メーカーよりひとこと

出てきたモビルフォーチュンでアナタのビジネス運勢を占います。キュートな中にもガンダムらしいかっこよさが見え隠れ。占いも意外!?と当たると好評です。全12種に加えてシークレットが1種入っていますので、ガンガンコレクトしてください!

モビルフォーチュン・ガンダム
- 引 モビルフォーチュン・ガンダム
- ¥ 各380円（税別）
- 問 バンダイお客様相談センター 関東 04-7146-0371 関西 06-6375-5050 中部 052-872-0371

フィギュア



グッズ



なごみの夏は「どこいつ」から……

メーカーよりひとこと

癒しの「どこいつ」グッズに夏アイテムが登場です。「扇子」と「てぬぐい」、2つそろえれば日本の夏を満喫、間違いなしのアイテムとなっております。その他の「どこいつ」グッズも多種発売予定となっておりますのでご期待ください。

どこでもいっしょ扇子（和柄）&てぬぐい（和柄）
- 日 和柄扇子:6月発売予定 和柄手ぬぐい:6月発売予定 和柄扇子/1,800円（税別）
- ¥ 和柄手ぬぐい/500円（税別） ビクトリヤ（お客様問い合わ
- 問 せ先TEL045-253-2311）

TOPICS

プライズ

クールでかわいいピンバッチ



バンロッホ缶バッジ
- 問 株式会社バンプレスト

メーカーよりひとこと

人気のバンロッホが缶バッチになりました! 思わずカバンなどに付けたくなるデキで、種類も豊富にそろえています。

目指せ!最速理論



メーカーよりひとこと

「頭文字D」より、かわいい「イニD」マシンが登場です。飾るもよし、遊ぶもよし!

頭文字D プルバックスピンカー
- 問 株式会社バンプレスト

梅雨バージョン、バンロッホ



メーカーよりひとこと

レインコートを着たキュートな「バンロッホ」。これからの季節にピッタリのアイテムです。

バンロッホ 雨降りぬいぐるみ
- 問 株式会社バンプレスト

「ギルティー」フィギュアもよいデキ☆

ギルティギア イグゼクス リアルフィギュアコレクション
- 問 株式会社バンプレスト

メーカーよりひとこと

対戦格闘ゲーム「ギルティギア イグゼクス」より人気キャラをフィギュア化。カラーも3種ありますので、ぜひ全種コレクションしてください!



ステーショナリー

メーカーよりひとこと

かわいらしい「ベティーズブルー」キャラのステーショナリーが登場です。ぜひシリーズでそろえてほしいですね。

ベティーズブルーぶんぐっずシリーズ
- 問 株式会社バンプレスト



ポケモン、再びゲットだぜ!



メーカーよりひとこと

人気アクセサリーのリストバンドに「ポケモンAG」バージョン。ポケット付きで便利!

ポケットモンスターアドバンスジェネレーション ポケット付リストバンド
- 問 株式会社バンプレスト

ミニモニ。リストウオッチ〜チック・タク・タク♪

メーカーよりひとこと

ミニモニ。のイメージに沿ったアナログリストウオッチ。メンバーも新生ミニモニ。で旬なアイテム!

ミニモニ。アナログリストウォッチ
- 問 株式会社バンプレスト



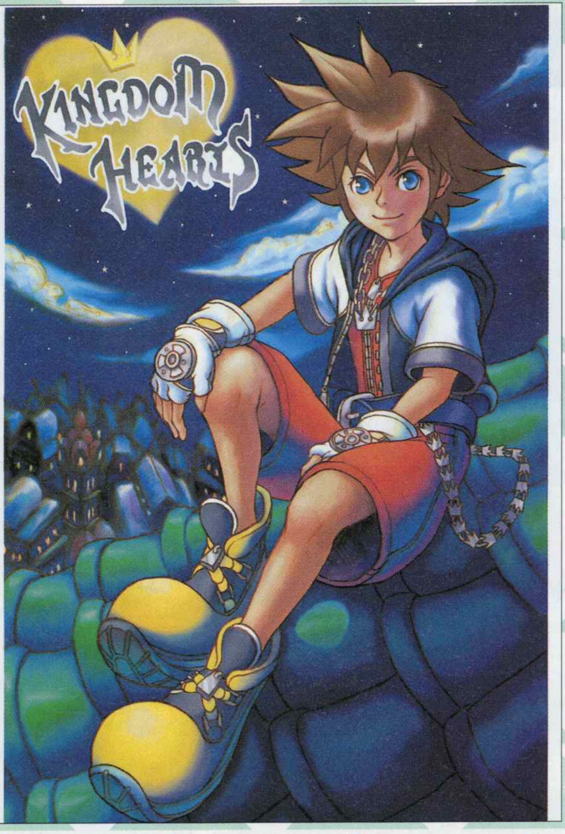
カライラ展覧会

カラーイラスト投稿コーナー

Ver.1.02

絵描きにトシなんて関係ないサっ！

YOH■「26歳の投稿者が若い人に混ざって投稿することを気にしてらっしゃるようでしたが、まったく問題ありません。むしろそれはドリマガ読者の平均年齢ぐらいです」タシ狼■「んー、実際はもうちょい下かな。まぁ『ドリコロ』には30歳の投稿常連もたくさんいるしね。逆にオトナっぽいネタでせめるとか、いいかも」



東京都／OSONO

「キングダム」の続編出してほしいです！（OSONO）

「3人目」の使い手の正体とか、次のディズニー作品とか……続編は気になりますよねー。「キングダム」が持っている独自の世界感を、雰囲気良く描いてあると思います。（YOH）



兵庫県／柴月とも

この3人は可愛くて好きです。（柴月とも）

なんというか、全体を覆うキャラメル色とふわーっとした画風が、むずがゆくなるぐらいまったりとした味を出してます。この3人を選んだのも正解。（タシ狼）



埼玉県／meow

http://www5.plala.or.jp/NEKODENKI/

PS2持ってないのですが、この娘のために買おうかと……。（meow）

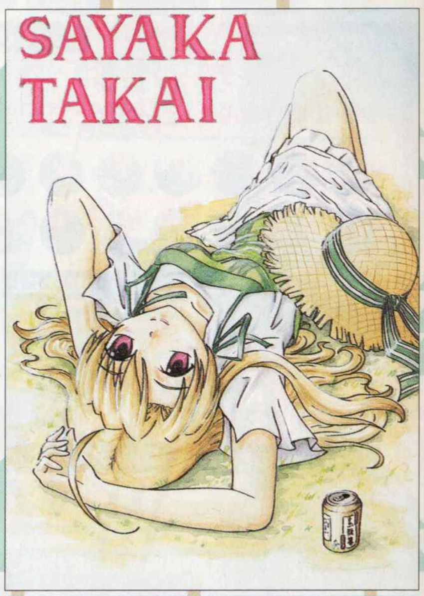
僕は好きなキャラのためならいくらでもOK！（マースケ）



神奈川県／そとみち

個性的な面々が多い敵サイドが好きです。（そとみち）

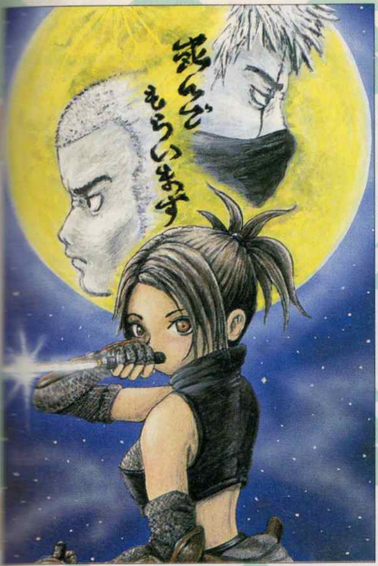
女性にも人気の「ゼロ」。子供向けアニメのかわいさと、とんがったメカのカッコよさが同居するこの個性的なキャラクターたちが人気の秘密。（タシ狼）



岡山県／とっさん

これからの季節、陽の光がきもちいいっすね。（とっさん）

そういえば一年前の今ごろの季節に、「Pia3」に出会ったんだっけ。最初にクリアしたのがさやかで、あの感動をもう一度！……味わう暇がないよう（涙）。（マースケ）



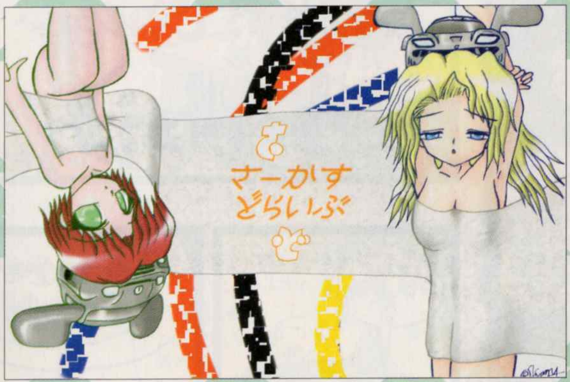
千葉県／くら いつでも来てください彩女殿！ 毎晩でも待ってますとも。もちろん男性のお二人は却下です。[illegible]丹が来たら泣きますョ、本当に。（マースケ）



岡山県／総 キャラクターの表情が雰囲気が出ていていいね。背景のおぼろ月夜も四季の純和風美人っぷりを引き立てています。（マースケ）



京都府／中国行きたい白数あろま すっかり美少年キャラになってしまったコーエーの趙雲。そりゃ単騎で「参る！」とか言われりゃメロメロになりますな。（タシ狼）



京都府／白数あろま ギリギリな露出のこの2人はサリーンS7ギャルとクリオスポーツギャル？ サイドミラーがウサ耳に見えるあたりがうまいね。（タシ狼）



大阪府／守谷T教授 いろんな萌えパーツをもうこれでもかと言わんばかりに積め込んだハニー。さすがです、教授！の力作です！（タシ狼）



栃木県／風やなぎ 緊迫感漂う、深海からの脱出劇……なんだけど、こういうほのぼのーっとした雰囲気もあり！ ですね〜。（YOH）



神奈川県／KAME3 それぞれのリンクに個性が出ていてグッドですが、それ以上に「ドラゴ○ボール」に出てくるキャラのように飛行する妖精がナイス！（マースケ）

カライラ展覧会



京都府／いちごメロン どんな場面かわからないけど、いやらしくないほどに透明感のあるベールがうまい。細い線って描くの緊張しませんか？（タシ狼）



京都府／いちごメロン カンナは食べっぷりがすごくいいと思います。しっかりと食べて、しっかりと体を動かす。健康とはかくありきです。（YOH）



岐阜県／遠藤留馬 人殺しも魔剣の入手もすべては彼女のために。でもやっぱりラファエルもこういう場面では狂気を表に出さないんですかね。（タシ狼）



和歌山県／タケムラタケコ 今では放送禁止用語の塊、「どろろ」がゲーム化でどうなるのか非常に楽しみ。百鬼丸のアクションはどうなる!?（YOH）

応募要項

■「カライラ展覧会」ではみなさんの投稿を募集しています。以下の決まりを守って投稿してきてね。

●ハガキ投稿の場合
・イラストの画材は自由。ただし、油絵などで立体にならないこと。サイズは最大A4まで。

●メール投稿の場合
・ファイル形式はJPG、JPEG（できるだけ低圧縮、かつRGBで）に。
・ファイルサイズ300〜500KBに。
・HTMLメールは禁止です。

●ハガキ投稿・メール投稿ともに、比率はハガキ比率かA判比率にしてください。ハガキ1枚（メール1通）ごとに、住所、氏名（PN）、年齢（任意）、TEL・E-mail・ホームページアドレス（任意・ある人のみ）、イラストの題材（ゲームのタイトル）、描いた絵に対してのコメント（20字程度）を書いてください。

あて先
〒107-0052
東京都港区赤坂4-13-13
ソフトバンク パブリッシング（株）
ドリマガ編集部「カライラ展覧会」係
E-mail dreamc@softbank.co.jp

登場人物(?)紹介



沖縄先生

人呼んで「地獄の保険屋」。社会科の先生で、ぐるぐるのクラス担任でもある。魔方陣や呪いなど、オカルトに明るい。



ぐるぐる

立派な科学者に憧れる中学１年生。「ぶくぶくぞわぞわ」したモノが大好きで、クリーチャーを造るのが趣味。



あおいちゃん&人面あおいさん

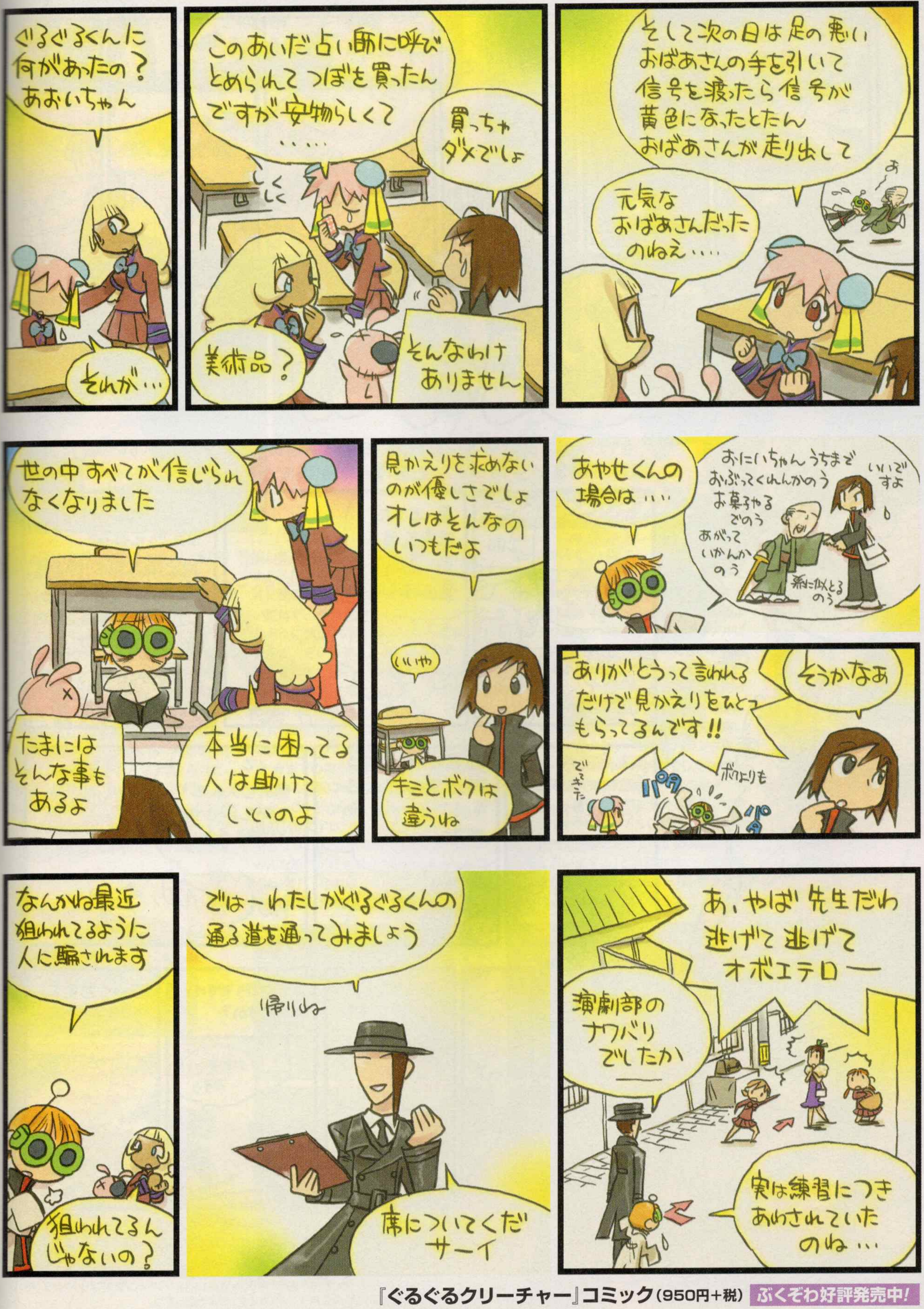
ぐるぐるが実験助手として造り出した妻型(?)生物。胸に位置する人面ソの「あおいさん」は別の人格をもっている。



メイシーさん

名門・伊集院家の一人娘で学校のアイドル。「ぷにぷにすべすべ」なモノをこよなく愛する重度のナルシスト。女帝気質。







あやせくん

メカマニアで「ツルツルテカテカ」なモノが大好き。追求する美学の違いから、ぐるぐると対立することもあったり……。



うさぎ

袋にゲル状の細胞を詰めて造られたウサギ型生物。人間並みの知能を誇り、その常識感覚はぐるぐるを凌駕する。



部長 ひとみくん

なぜか「くん」付けで呼ばれる演劇部（通称・夢組）部長。一本気な性格で、夢組のことを思うあまり暴走することも。



副部長 ぺこちゃん

本名は「まみ」。演技はイマイチながら、ほのぼのした雰囲気で夢組を支えるムードメーカー。でも怒らせると一番コワイ？



主演女優 れいこさま

背が高く美人のため、主役を演じることが多い夢組の看板女優。男装姿は下級生の女子に大ウケだが、本人的にはフクザツ。

この方は児童出版美術界、そしてSFアート界の第一人者でもある人。絵を見るとそのスゴさがわかります。



竹本先生へのお便りは、〒107-0052 港区赤坂4-13-13 ソフトバンク パブリッシング(株) ドリマガ編集部「竹本泉の色々ですくすくす」係まで送ってね。

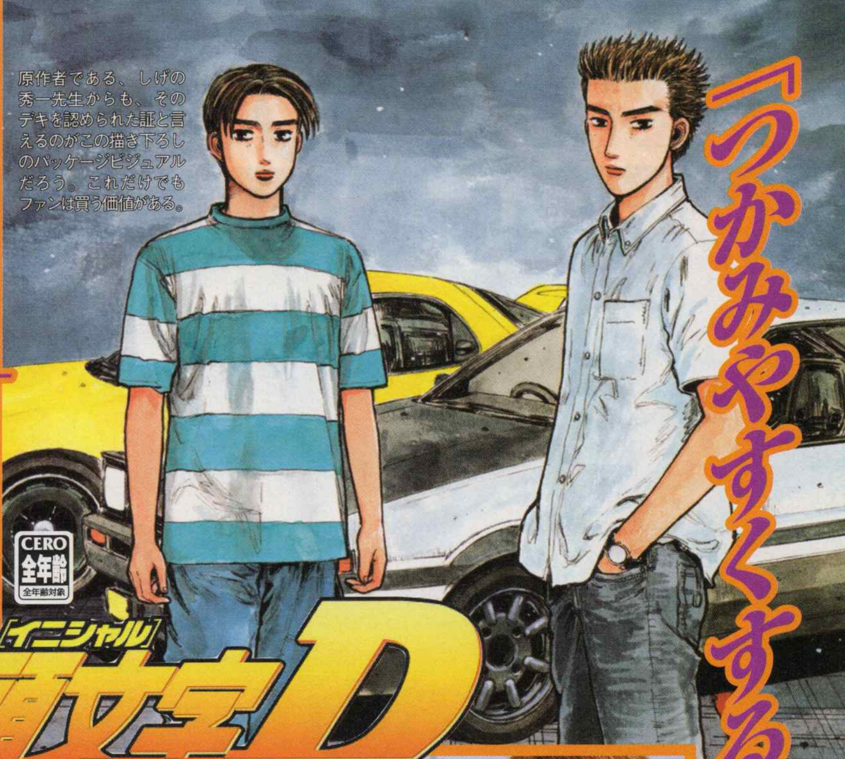
大ヒットコミックがゲームになった!

たいちょーの目

マンガの名シーンにリアリティを加えたら——

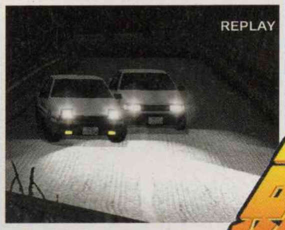
峠をいかに速く走るか、ライバルたちとの熱いタイマンバトルが人気を博している「頭文字D」(講談社『ヤングマガジン』連載中)。アーケード版のヒットに続き、いよいよPS2版が発売されるが、レースゲームの第一人者セガ・ロッソはいかに原作の魅力を料理したのか? その秘密に迫ってみた。

「つかみやすくする」ためにトライした手法とは?



原作者である、しげの秀一先生からも、そのデキを認められた証と言えるのがこの描き下ろしのパッケージビジュアルだろう。これだけでもファンは買う価値がある。





コミックとアニメのいいとこ取りをし、原作の魅力である1対1のバトルをみごとに再現した本作。そのバトルのバランス調整も絶妙だ。

[イニシャル] 頭文字D Special Stage

『バリバリ伝説』のころから、しげの秀一先生のマンガが好きで読んでいたんですよ。『頭文字D』も連載当初から読んでましたけど、当時はまさか僕らがゲーム化をするとは思わなかったですね」と、振り返る新井氏。セガ・ロッソといえば「セガラリー」シリーズなど、レースゲームに定評があるが、そのほとんどはリアル路線。漫画原作モノを手がけるきっかけは2000年に出した『NASCAR ARCADE』というアーケードゲームにあったという。「デキには自信があったんですよ。だけど、商業的には思わしくなかったんですね。レースゲームはもうダメだ……なんて風潮もあって、僕らも、なんで今アーケードでレースゲームがダメなのか、その理由を追及してみたんですね。一方でタイトーさんの『バトルギア』が妙に受けていて、お客さんに聞いてみると、僕らのゲームはごっつい筐体で、それを見てお客さんもとても難しそうに感じていて、敷居が高くなっていたんだ、ということに気づきまして……。僕らとしても『もうレースゲームは作るのやめるか?』なんて意見もあったんですけど、思い切って敷居を低くするために、『頭文字D』の版権を取ってレースゲームを作れないか?みたいな申し出をしてみたんです。で、今までの僕らの作品のビデオを送ったり、熱心に思いを伝えてみたら、しげの先生からOKをいただけまして。じゃあ、最高の『頭文字D』のレースゲームを作ってやろうってなったんです。僕らのチームは、みんな原作が好きでいつも読んでましたからね(笑)。『中里はこんな感じだよね』って、共通認識があったので、強さや性格出しも意外とすんなりいきました。例えば漫画ならではの“溝落とし”なんていうヘアピンでのジャンプなんかも、僕らで言う路肩にわざと乗り上げてスピードダウンをはかるようなテクニックですから、今までリアルに作っていた部分のデフォルメ具合いを微妙に幅広くするイメージで作ったんです。どちらかというと、苦労したのは1対1のサシの勝負で、今まではアザーカー(敵車)がたくさんいる中、いかに自分の腕を磨いていくか?というゲーム性とバランス取りが、レースゲーム作りの基本でしたからね。その基本システムの設計が一番のポイントでした。一見荒唐無稽に思える原作ですけど、クルマや峠はリアルに再現してますから、きっと遊ぶとみなさんが拓海になりきれると思いますよ」とは新井氏。一流のゲーム屋が作った原作モノゲーム。ぜひとも多くの人に味わってほしい1本だ。



(株)セガ・ロッソ
「頭文字D Special Stage」プロデューサー
新井健二

「今回のPS2版は、ストーリーモードや声優さんの起用といったアーケード版でできなかったことをすべて盛り込んだ、本当に我々が作りたかった『頭文字D』になってます」と自信アリの新井氏。今後続編についても「ぜひやりたいですよ!」と期待を持たせる。



1年ほど前に峠を取材。地元の人が見れば、どこかわかるほど再現した。



ハチロクターボの渉とバトルをした正丸。荒れた路面も再現。

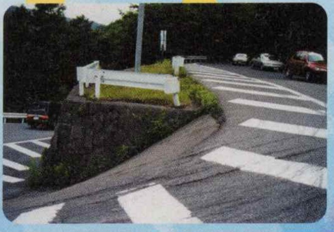


いろは坂の通称「む」コーナー。小柏との空中戦の場所だ。



東堂塾との激戦が行われた八方ヶ原のスネークヘアピンも取材。







ハンドルを握れ! 拓海!!



ハンドル型コントローラ「GT FORCE」の本ソフトバージョンが同日発売(9,980円)。膝ではさんでプレイできる専用アタッチメント付きだ。

■プレイステーション2■セガ/セガ・ロッソ■6月26日発売予定■6,800円
■RAC(レース)■1人プレイ■デュアルショック2、GT FORCE対応

※画面写真は開発中のものです。

ドリマガ 読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の番号と賞品名(ゲームソフトの場合はタイトル)を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは2003年6月26日(当日消印有効)。発表は本誌2003年7月25日発売号誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から3カ月以上経っても未着の場合はお手数ですが編集部にご連絡ください。(TEL 03-5549-1162)※現在ベストテレカの発送が遅れています。2月ベストまでのテレカをお待ちの方は、申し訳ございませんが6月下旬までお待ちください。

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 各種ハード対応ゲームソフト 15名

提供：編集部

あなたが希望するゲームソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは2003年6月26日までに発売されたドリームキャスト、プレイステーション2、ゲームボーイアドバンス、ゲームキューブ、Xboxソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合は無効とします。(限定版や通販専売タイトルなどは除きます)※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。



2 キューブ・アンド・アドバンス ソフトケース 5名

提供：フォルテ

バラバラしてしまいがちなソフトをスッキリと収納できるソフトケース。キューブのメモリーカードもちゃんと収納できる便利なアイテムだ。



3 「Dance Dance Revolution」ハンドルコントローラ 各3名

提供：コナミ

これなら狭い部屋でも大丈夫!? ステップを指でたたく、「ダンレボ」専用コントローラだ。どんなものかはまずはお試しあれ！



4 “ドリマガ” オリジナルTシャツ 10名

提供：編集部

ドリマガ編集部オリジナルグッズ。イラストは2種類！ サムシング吉松先生描くキャス子たちと、ウエクサユミコ先生描く、グルグルくん。どちらが当たるかはお楽しみ！



5 ドリマガ表紙 月間ベストテレカ 4月ベスト「N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment」 50名



4月のベストは「N.U.D.E.@ Natural Ultimate Digital Experiment」に決定！ もうきみはP.A.S.S.との生活を楽しんでみた？

5月9日号のプレゼント 当選者

1：各種ハード対応ゲームソフト(15名)
茨城県／高野一之、群馬県／沢田幸治、埼玉県／橋尾聡、埼玉県／星野充了、千葉県／風間勇樹、東京都／端岡武司、愛知県／前園優子、京都府／岡島善弥、奈良県／佐藤義武、広島県／不破敬一、広島県／戸城裕朔、高知県／野田真人、福岡県／石田賢一、福岡県／村田愛児、宮崎県／竹下修一

2：「どこでもいっしょ」2003年卓上カレンダー(10名)
岩手県／佐野武昭、埼玉県／島岡裕二、東京都／三田弘、新潟県／岡崎和夫、京都府／田中真記子、大阪府／中井数徳、兵庫県／木本英二、奈良県／堀内勝彦、山口県／小嶋由紀、福岡県／岩井武行

3：「MJ」麻雀牌型マスコット+ストラップセット(10名)
青森県／坪井裕樹、栃木県／入江信匡、石川県／乙村康雄、大阪府／吉田郁雄、広島県／加美田真悟、広島県／浜本和弘、香川県／吉田都加佐、愛媛県／野本優己、佐賀県／椎脇孝介、大分県／浅田未久

4：ドリマガオリジナルTシャツ(10名)
秋田県／朝倉幸一、山形県／石田毅之、茨城県／三輪修司、埼玉県／霜田佳祐、東京都／平井亜樹、長野県／遠藤雄二、福井県／沢田理都子、広島県／田中優花、徳島県／江島剛史、宮崎県／石井早己

5：月間ベストテレカ2月ベスト「サクラ大戦」テレカ(50名)
北海道／鈴木麗子、北海道／木村全、北海道／折笠徹、青森県／藤田雄二、岩手県／新田由香、福島県／佐藤輝幸、茨城県／太田寛太、群馬県／小西椎奈、埼玉県／橋本亨、千葉県／江川智、東京都／根岸正臣、東京都／藤田真隆、東京都／山下舞子、神奈川県／泉匠、山梨県／林悠紀、富山県／福嶋樹、富山県／斉藤良太、福井県／林田圭吾、静岡県／加藤朝美、静岡県／廣瀬健一、静岡県／稲垣英幸、愛知県／荒川信也、愛知県／西尾末広、愛知県／古田昌子、愛知県／美原小代子、岐阜県／田中憲雄、岐阜県／磯村清、岐阜県／高田健一、京都府／吉見太郎、大阪府／久保巧希、大阪府／萩森大輔、大阪府／澤井隆志、大阪府／大山到永、大阪府／平川大、兵庫県／藤原直博、兵庫県／延藤憲明、兵庫県／一ノ瀬道明、兵庫県／岸本耕一、兵庫県／標哲夫、奈良県／山下忍、和歌山県／黒田留未、広島県／八幡孝幸、広島県／古川尚路、山口県／溝尻祐行、香川県／金子旭輝、香川県／石原和也、高知県／竹崎薫、福岡県／勝部雅子、熊本県／青山治生、熊本県／前田朋廣

次号予告！ INFORMATION

「たたたた、たいっちょー！ 次号はなんとっ！」「うむ。最近は暑いのぉ〜。こういう時はコレに限るの」「たいちょう〜それはそうと、特集の伏せ字はいったい……？」「うむ？ なんじゃろな？ 次号は見てのお楽しみじゃて」「次号も企画満載！ 新情報満載！ 攻略情報満載！ ですねっ」「うむ。期待してヨシじゃぞ」「オッス！」

ドリマガ 2003年7月11日号は……

「頭文字D」ほか最新作をバリバリ攻略！ さらに続く話題の特集5連発！

NOW MAKING!

次号は「人」に焦点を合わせてみました……
さて、いったい誰でしょう？

特集1
○○から見えるゲーム業界の未来
あっと驚く秘密が続々！
夏の秘密特集2連発！

特別企画
安売り情報付き?これが最新ベストソフトだ！

ドリームキャストにまたまた新作が?
ほか新作公開情報もラッシュ！乞うご期待！

※内容は変更になる場合があります。



もうすぐ夏本番！……というワケで次号ではあんなことやこんなことにっ!?
ボルテージ上がりまくりですっ！

7月11日号は6月27日(金曜日)発売です。

ドリマガHP開設中!!／http://www.zdnet.co.jp/games/ ← 読者レースの投票もココで大募集中!!

STAFF

総編集長 西村 亨／**副編集長** 三枝昭太／**デスク** 長谷 守 黒谷慶太 梅田浩二／**編集スタッフ** 本郷正弘 岸田准一 松本真弓 吉岡要也 田代泰之 池田康隆 杉浦誉典 田中尚道 鈴木将直 磯野 亮／**企画プロデュース** 石坂英作／**編集協力** ターニングポインツ(稲元徹也 渡辺智子 阿久根幸夫) オーパーツ タルカス(五十嵐浩司 小林道雄) ブレインナビ キュービスト アセンブル(長谷川健太郎)／**ライター** 佐々木功一 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 石田丈継 上田裕生 作山哲広 まさ 政綱大介 森聖一郎 飯田REI 種村美和子 金子光晴 倉橋和也 宍戸晃男 衣川真由美 本澤 徹 山口和則 出口裕子 大友 順 平澤寿康 大藤祐規子 鶴岡八幡 酒井裕晶 落合康好 赤坂零士 鈴木貴博 竹下ツバサ 鈴木ドイツ 北村光広 山口貴志 澤田 大 菅 数浩 森 泰彦 池田弘典 岩片 翼 遠藤恭子 中島健次 高村泰稔／**レイアウト** 村田雅英(Stone Age) 渡辺 緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 湯川安芸子 篠原亜希 吉田正人 大橋広史 木下友秀 西 義明 スタジオ・キャップ 北山貴代 萩原宏宣 くまくま団(二階堂龍史) 安藤尊子 中 直行 小谷中一愛(呉事務所) SKIP チタンヘッズ(上林将司) デザイラ 吉岡美和子／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林 伸 小安勇次 福島正大 立川賢一 泉彰 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 遠藤 勝 深港まゆみ 吉田亜希子 牧田隆志 藤倉孝幸 斎藤義典／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 中村る〜しあ／**DTP** ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 辻 順一 杉浦恵美 青木香織 森田謙太郎 原島 望／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 中嶋和史／**印刷** 凸版印刷株式会社

●ドリマガ編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。コンピュータゲームのみならず、エンターテインメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿(形式は自由)と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください(東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります)。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用とご了解ください。

本誌の内容に関するお問合せは
03-5549-1162 平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。
※バックナンバーのお問い合わせは弊社営業(TEL)03-5549-1200までご願いします。

※現在ベストテレカの発送が遅れています。2月ベストまでのテレカをお待ちの方は、申し訳ございませんが6月下旬までお待ちください。



Dreamcastは株式会社セガの登録商標です。
Dreamcast
さあ、スペシャルイベントの始まりだ!
ザ・キング・オブ・ファイターズ2002、ドリームキャストで開催!!
39人プラスαの歴代ベストキャラクター達が、3on3バトルで大激突!
アーケードを沸かせた夢の対戦が、はやくもドリームキャストに登場。
DC版オリジナルのチャレンジモードとギャラリーモードもあるぞ!!
KOF'02
BE THE FIGHTER!
JAPAN TEAM FATAL FURY TEAM KOREA TEAM PSYCHO SOLDIER TEAM IKARI TEAM
ART OF FIGHTING TEAM WOMAN FIGHTERS TEAM KOF'96 TEAM KOF'97 TEAM
KOF'98 TEAM KOF'99 TEAM KOF 2000 TEAM KOF 2001 TEAM and more......
THE KING OF FIGHTERS 2002
©EOLITH CO.,LTD.2002 ©PLAYMORE 2002
PLAYMORE
www.playmore.co.jp
株式会社プレイモア 〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
ドリームキャスト専用ソフト
『ザ・キング・オブ・ファイターズ2002』6月19日発売予定/価格6,800円(税別)
◆「ザ・キング・オブ・ファイターズ」「メタルスラッグ」は株式会社プレイモアの登録商標です。
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
待望のメタルスラッグ3、PS2でミッション開始!!
プレイステーション2専用ソフト『メタルスラッグ3』近日発売予定/価格6,800円(税別)



Printed in Japan

T1126424060587

雑誌26424-6/27

2003年6月27日発行(第2・第4金曜日発行) 第20巻第12号通巻383号 発行人・稲葉俊夫 編集人・西村 亨 発行・ソフトバンク パブリッシング株式会社 〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 電話 営業 03-5549-1200 編集 03-5549-1161

本体552円